

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ №1 2003

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Baldur's Gate: Dark Alliance

так ждем или не ждем?

## UFO: Aftermath

что-то вернулось

## Chrome

каламбуриим по-чёрному

## D&D: Temple of Elemental Evil

элементарно, как зло

## Resident Evil: Dead Aim

мертвее некуда

ISSN 1609-9001



9 771609 90008



12>

Подписной индекс – 23852

# 1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: e-mail: [multimedia@1c.ua](mailto:multimedia@1c.ua), http: [games.1c.ua](http://games.1c.ua)



Xbow SOFTWARE

## ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

- Космічна стратегія з елементами RPG
- Вісім персонажів, що володіють унікальними здібностями та вміннями
- Більше 40 типів космічних кораблів
- Чотири десятки місій, з'єднаних нелінійним сюжетом



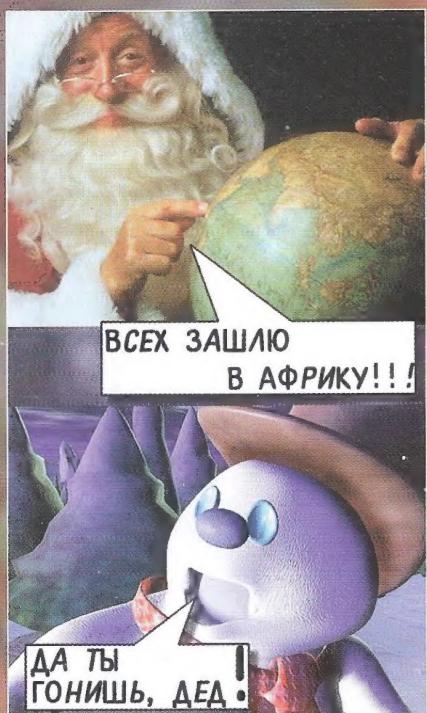
**INTRO**

Привычно заправив брюки из грубой ткани в высокие водонепроницаемые сапоги на толстой подошве, бородач поправил жилет, натянул шапку, взял вещмешок и вздохнул. Тяжелая и далеко не всегда чистая работа ждала его совсем скоро – поступил заказ на новую партию клиентов.

В начале зимы он всегда начинал думать о том, насколько неблагодарна жизнь. Он работает только для того, чтобы ровно в срок успеть сделать то, что никто другой никогда не стал бы делать – слишком уж специфическую работу ему подбрасывали заказчики. Никто другой за ТАКОЕ не взялся бы...

Он взял в руки автомат, передернул затвор, сделал контрольный выстрел и, убедившись, что в магазине и в стволе патронов нет, положил автомат в мешок. Чего только ему не приходилось брать с собой на дело последнее время: и гранаты, и сверкающие ножи, и пистолеты, и длинные веревки разного назначения... Да много чего. И каждый раз под утро он возвращался с пустыми руками, совершенно измотанный, весь покрытый грязью, сажей, да еще и в разодранной куртке. Слишком много клиентов, слишком много заказов на людей, которые успели достать тех, кто вроде бы им близок.

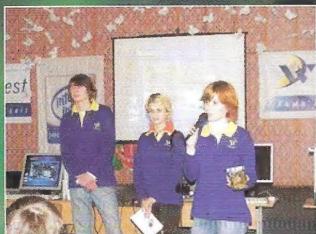
Тут бородач улыбнулся: и все же, как бы дети ни доставали своих родителей, канюча ружья и автоматы в подарок к Новому году, он все равно их любит. На то он и Дед Мороз!

**Содержание**

<b>Эхо планеты</b>	
Знание – Power	2
Screenпарад	3
Doom – 10 лет!	4
<b>Ждем-с!</b>	
PC	
Freedom Force	6
Need for Speed: Underground	8
Приставки	
Baldur's Gate: Dark Alliance	10
<b>To play or not to play</b>	
PC	
UFO: Aftermath	14
Battlefield 1942: Weapon of World War II	16
Teenage Mutant Ninja Turtles	18
Chrome	20
Angels & Devils	28
NHL 2004	30
Hoyle Majestic Chess	36
Приставки	
Resident Evil: Dead Aim	12
Ацтой	
Terminal Machines	22
Hero of the game	
D&D: The Temple of Elemental Evil	32
<b>Animania</b>	
Wind called Amnesia	38
<b>Tips&amp;Tricks</b>	
Cheats + Hits	40
<b>Cell-O-Fan</b>	
Мобильней некуда	42
<b>Железный бум</b>	
Серийный ПК – 2: рай на земле	43
Radeon vs GeForce – этот бой будет вечным	44
<b>Clubничка</b>	
Репортаж с полей сражений	46
<b>Shpilki</b>	
Vox Populi	48

Р. С.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный отстой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще --, неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



**M**ы уверены, что все читатели нашего журнала знают, что такое компьютер. Наш читатель, только если это действительно наш читатель, – он или владелец компа, или ходит в клуб играть на компе, или сталкивается с компом во время учебы, или же, в крайнем случае, он знает человека, видевшего кота, которого кормил пацан, бабушка которого в прошлом месяце встретила соседку, сын которой эмигрировал в Новую Зеландию, где снимался фильм «Властелин колец», в котором играет Хьюго Вивинг, игравший также агента Смита в фильме «Матрица». А вот в фильме «Матрица» главный герой был программистом, работавшим на компьютере.

Так что, так или иначе, но все мы знаем о компьютерах хоть что-то. Но не думайте, что все люди в мире знают то, что знаете вы. Ведь работать на компе может далеко не каждый. Но все люди мира нас, вообще-то, мало интересуют – зато соотечественники нам довольно близки: как-то так получилось, что все мы живем в одной стране. И раз уж мы тут живем,

# Знание – POWER



то нам приходится волноваться по поводу того, что у нас в Украине происходит. В общем, все это сводится к тому, что нам совсем не все равно, насколько образованы в плане новых технологий наши парни и девчонки.

И, ясное дело, мы с радостью поддержали нашего партнера – компанию DiaWest – в ее супер-начинании: компания эта решила провести серию супер-навороченных уроков по информатике.

Идею компании, кроме нас и прочих медиа-партнеров, поддержали и другие – всемирно известные Intel, Samsung, Canon и Microsoft. Только скажите, что вы не знаете этих названий, – и геймеры вас засмеют! А вот ребятам из не самых продвинутых школ эти имена были не так знакомы – и узнать, что может современная техника, им было очень интересно.

Мы лично побывали в киевской школе № 205 на таком уроке, на который собрался,



кстати, полный актовый зал старшеклассников. Для них целых полтора часа ребята из DiaWest (которые были не намного старше самих учеников, но знали о компах почти все) рассказывали и даже наглядно показывали разные вещи, на которые способна техника. Они по ходу дела делали цифровые фотки и снимали ролики на видео и на фотокамеры Canon и тут же – на компах DiaWest на базе интеловских процессоров P4 с Hyper-Threading – эти изображения обрабатывали программами под Win XP и показывали на разнокалиберных TFT- и ЭЛТ-мониторах Samsung.

Вся крутизна в том, что ролики показывались не просто так. С помощью разных интересных программ на глазах у всей школы делались клипы: девушка-ведущая просто подставила музыку, выбрала эффекты, скомпоновала отрывки видео – и клип через пару минут был готов! Вот так вот просто. И таких примеров использования ПК для игр, развлечений, учебы, работы было очень и очень много. Это было действительно очень познавательно.

Для ребят в зале многое было действительно ново и жутко интересно. И этот интерес понятен – ведь, в отли-



че от обычных уроков, тут за правильные ответы на вопросы, задаваемые залу, не оценки ставили, а сразу давали призы! И учили вовсе не чему-то скучному – а, наоборот, показывали, как устроен комп, как снимает камера, как работает монитор, объясняли, почему одни процессоры быстрее других. Ну и много еще чего в том же духе. В общем, правильный урок! Особенность – если учить, что в числе призов были и наши журналы! Просвещение – великое дело!

Всего же по Киеву в этом году будет проведено почти 50 уроков в разных школах. Но ученики прочих одиннадцатилеток тоже не должны расстраиваться – в следующем году эти уроки пройдут во всех остальных школах столицы (а потом еще и в школах тех городов, где есть салоны DiaWest – а салоны DiaWest есть много где...).

Так что ждите – и скоро знания об информационных технологиях дойдут и до вашей школы!



# ЭТИ ИГРЫ СТОИТ ПОДОЖДАТЬ

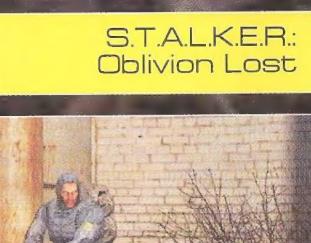
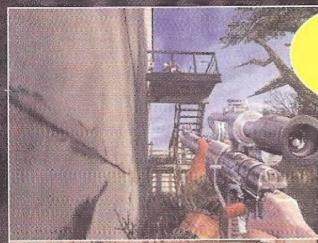
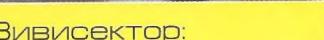
Far Cry



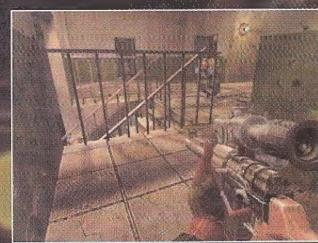
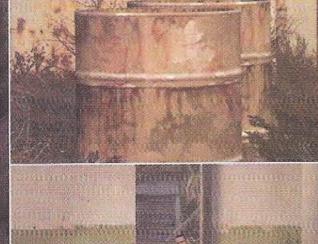
Syberia II



Вивисектор: Зверь внутри



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



# Doom — 10 лет!

Именем Великого и Непостижимого, имя которому Кармак, заклинаем вас воздать хвалу вашему богу и молить его о даровании Великому и Непостижимому вечной жизни. В эти дни 10 лет назад в наш мир пришло Знамение. Древние монголы, племена Центральной Африки, сарматы и майя — все они жили для того лишь, чтобы тысячи лет спустя, в начале декабря 1993 года была создана Единственная — та, ради которой было прожито миллионы жизней.

Как скрупулезно прорабатывали жрецы мифологию, дабы посильнее напугать своих прихожан, с каким тщанием придумывали они образы и имена творениям не-живой не-природы, которых в дальнейшем нарекли демонами. Усилия не были бесполезны — сказки жрецов прошли сквозь века, песьеголовые жабы, уродливые скорпионотелые и бычеголовые исчадия ада нашли свое воплощение в реалистичном творении id software под страшным именем «Злой рок»... Да, «Doom» вышел в свет ровно 10 лет назад.

Атмосфера игры до сих пор подымает из душевных глубин игроков тех лет самые теплые чувства — страх, смешанный с восторгом. Тогда, 10 лет назад, игра стала образцом жанра action, образцом реалистичности и эталоном сетевой игры.

Довольно высокие по тем временам требования — процессор 386sx, адаптер VGA, 2 Мб памяти — были оправданы «трехмерной» графикой (в действительности же игра только выглядела трехмерной, не являясь таковой в нынешнем понимании этого слова) и текстурами с 256-ю цветами. И, самое главное, — в «Doom» была сетевая игра на четырех игроков. Так что эта игра — самый настоящий полноценный прародитель современных мультиплеерных шутеров.

Тогда слово «шутер» отсутствовало, а понятие FPS (то есть «шутер от первого лица») — так и вообще еще не задумывалось. Том Холл (один из группы разработчиков, он создал предпроектную документацию, на основе которой и велась разработка игры) характеризовал игру примерно как «реальновременную трехмерную мультиплеерную битву».

На игре были отработаны основные технологии создания многопользовательских шутеров, использующиеся и по сей день. Не только суть игры (война с монстрами на территориально ограниченных уровнях с помощью как современного, так и футуристического оружия), но и само ее исполнение до сих пор активно заимствуется — как нечто само собой разумеющееся.

К слову, классическое оружие — Plasma Gun и BFG — появилось именно в этой игре. Сейчас имя BFG стало нарицательным, и не

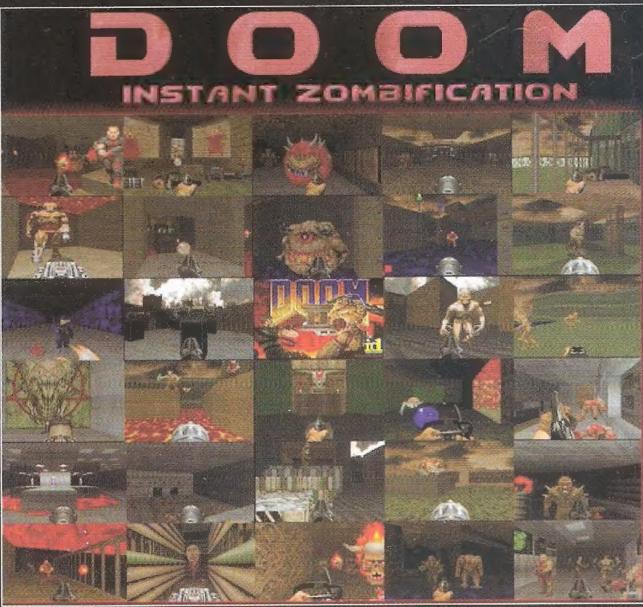
многие знают, что на самом деле это аббревиатура от «Big F%\$%#g Gun» — только в первоначальном варианте это был BFG2704. Раскроем еще одну «тайну веков»: расширение файлов, в которых хранились данные игры, — WAD — расшифровывается как «Where's All the Data?» (грубо говоря: «Где, блин, все данные?»).

Да, много времени прошло с тех пор. Когда после выхода уже второй части игры «Doom» прошло несколько лет, об этом названии вспоминали уже только ветераны — и только примерно в следующем контексте: «Да фигня этот ваш [название шутера], а не игра. Вот Doom...

Это, черт возьми, была настоящая суперигра!».

Сейчас мы уже ждем скорого появление третьей части «Doom» — уже даже появился сайт будущей игры, с которой сможет поспорить, наверное, только S.T.A.L.K.E.R. да еще «Half-Life 2». (Сайт, кстати, так и называется — [www.doom3.com](http://www.doom3.com).)

Прошли годы, но мы помним ее. Давайте поднимем кружки с пивом, грогом и клюквенным соком — кто с чем — и помянем ветерана, заслужившего наивысшие за всю историю компьютерных игр похвалы! Ведь «Doom»... Это, черт возьми, была настоящая суперигра!



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



Товар сертифіковано



Модеми серії

# OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет

Надійність зв'язку на будь-яких лініях

Легкість встановлення - простота в користуванні

Можливість оновлення мікропрограмами

**ZyXEL**

ЗАЙКСЕЛ [www.zyxel-europe.com](http://www.zyxel-europe.com)

**MTI**

Україна, 03057, Київ,  
Вул. Желябова, 2, корпус 1  
тел.: +38 (044) 458-34-34  
факс: +38 (044) 458-00-37  
oko@mti.com.ua  
[www.mti.ua](http://www.mti.ua)

**МКС-МЕГАТРЕЙД**  
КОРПОРАЦІЯ ІНКОМ

Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,  
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3  
тел.: +38 (044) 247 39 06  
факс: +38 (044) 244 0647  
office@megatrade.com.ua  
[www.megatrade.com.ua](http://www.megatrade.com.ua)

Название: Freedom Force vs. the Third Reich  
Разработчик: Irrational Games  
Издатель: Irrational Games  
Жанр: RPG/action/тактика



Ура! Yes-s-s! Да, наконец-то, давно уже пора было! Э-э... извиняюсь, но сложно как-то по-другому реагировать на заявление разработчиков из Irrational Games о том, что продолжение их суперхита 2002 года – тактической RPG с элементами экшена под названием Freedom Force – окажется на прилавках магазинов

уже в конце первого квартала 2004 года.

Кто не знает (или не помнит), в оригинальной игре чутким рукам геймера вверялась целая команда супергероев – персонажей самых первых американских комиксов такого типа. Орава наипреданнейших (после Дяди Сэма, конечно) американских патриотов самоотверженно боролась со Злом во всех его формах и проявлениях (в том числе и с красной коммунистической заразой), а также на-глядно

демонстрировала преимущества американского образа жизни – ну и все такое. Шутки, веселая бравада, искрометный юмор, слегка разбавленный антикоммунистической пропагандой... Добавьте к этому полную, но весьма занятную линейность сюжета, а также абсолютную мобильность персонажей – на страницах комиксов (да и в игре) они запросто могли в погоне за очередным злодеем пару раз смотреться туда и обратно в прошлое или будущее, а то и, скажем, облететь полгалиактики.

О мелких стычках на Земле даже и упоминать не стоит.

Итак, сиквел будет называться Freedom Force vs. the Third Reich (ведь не зря же я вспоминал о путешествиях во времени!).



Так что не трудно догадаться, против кого будут сражаться Minuteman, Mentor & Co. Не обойдется и без старых знакомых – товарищ Nuclear Winter (Ядерная Зима) опять вечно жив и снова вечно с нами. Ожидается также пополнение как геройского, так и злодейского личного состава всех сторон – участников конфликта. Пикантные подробности сюжета содержатся пока в строжайшем секрете, но, судя по всему, суперребята из «Freedom Force» надерут... э-э-э... уши не только немецко-фашистским захватчикам и их приспешникам, но и антидемократическим союзникам США.

Уже сейчас доподлинно известно, что в рядах «плохих» будет немало весьма колоритных личностей. Главного злодея звать величать Blitzkrieg (Блицкриг) – и он будет невероятно крут. Из числа других злодеев, рангом пониже, можно выделить человека-бомбардировщика Sky King'a и некроманта Tombstone'a.

Помогать своим немецким союзникам будут злодеи из Италии, Японии и, как ни странно, из СССР. Итальянского негодяя будут звать Fortissimo – и это вся информация о нем на данный момент. Японец Red Sun, ясное дело, будет настоящим самураем и по совместительству – экспертом по огнестрельному оружию. Особые приметы: очень длинная и острые катана, а также боевая раскраска на узкоглазой физиономии, которая должна представлять собой нечто среднее между японским флагом и гримом фанатов «Спартака», вышедших на тропу войны. А вот у товарища

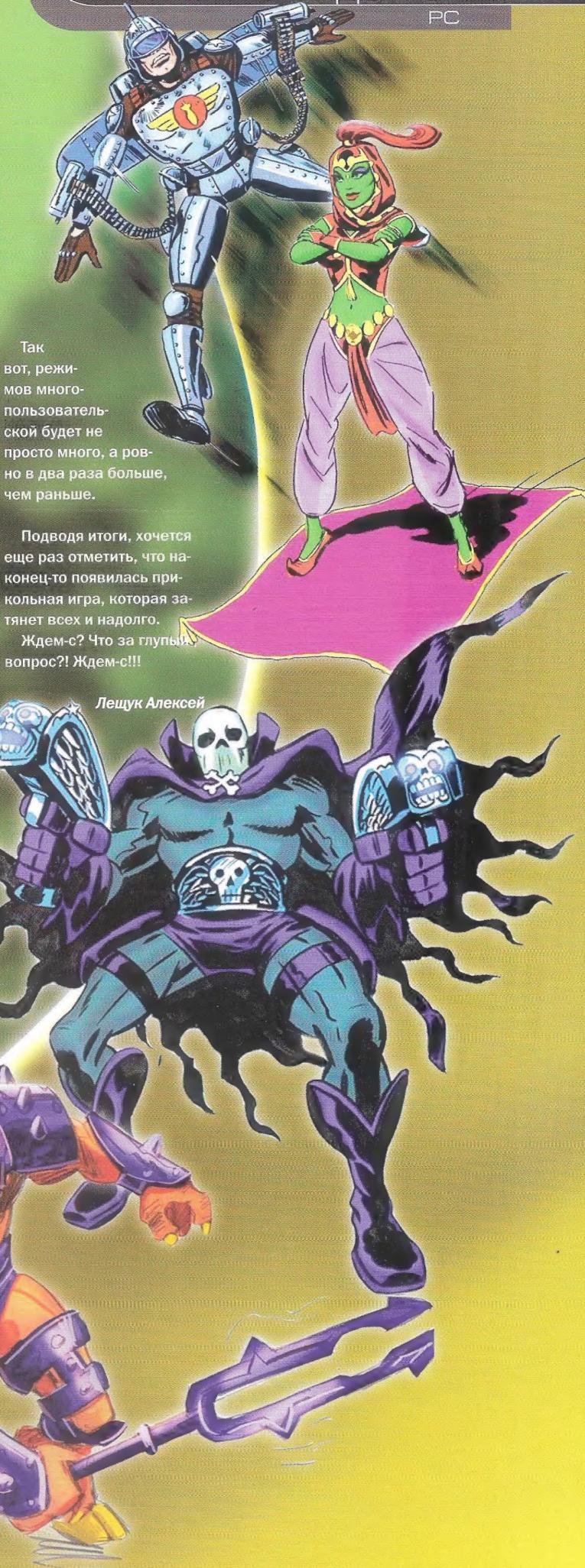
Nuclear Winter'a наконец-то появится напарница по имени Red October (Красный Октябрь – нет, что ни говори, а чувство юмора у них там весьма специфическое). На вид – самая что ни на есть Красная Шапочка, но метла и угрюмое выражение лица подсказывают, что Red October – натуральная Баба Яга. Только в красном.

Ряды борцов со злом пополнятся новыми, еще более живописными персонажами. Уже сейчас, к примеру, доподлинно известно, что к «Freedom Force» присоединится Зеленый Джинн. Об остальных же супергероях разработчики пока упорно молчат. Зато можно сказать совершенно точно, что абсолютно все герои из первой части будут присутствовать и в готовящемся к выходу сиквеле.

Боссы – это, конечно, «на потом», а в качестве суворых трудовых будней – роботы, самураи, обычные солдаты, инопланетные сопли из другой галактики и динозавры.

По словам создателей игры, движок был как следует усовершенствован, так что глаз игрока будут радовать новые спецэффекты. Системные требования, к сожалению, тоже немного повысятся – но ведь со времен выхода первой части прошло почти два года, не так ли?

Помимо улетного сингла, в ФФ присутствовал и не менее шпильный мультиплер. А благодаря простому и удобному редактору, «Freedom Force» по количеству модов, карт, миссий, героев и даже целых эпизодов, созданных по мотивам комиксов или мультиков, может соперничать с HL или даже с Q.



Так вот, режимов много-пользовательской будет не просто много, а ровно в два раза больше, чем раньше.

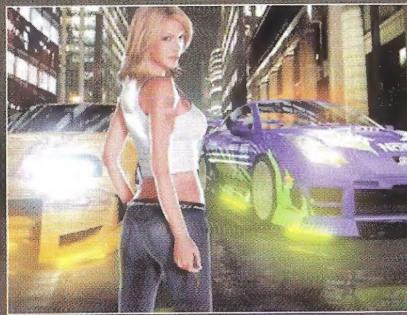
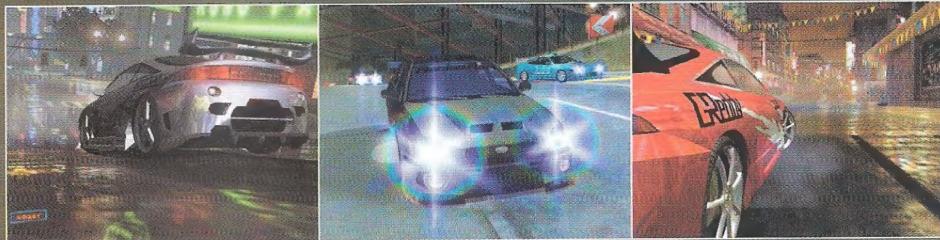
Подводя итоги, хочется еще раз отметить, что наконец-то появилась прикольная игра, которая затянет всех и надолго.

Ждем-с? Что за глупый вопрос?! Ждем-с!!!

Лещук Алексей

**Название игры:**

Need for Speed Underground

**Разработчик:** EA Games**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** типа вы не знаете**Дата выхода:** 20.12.2003

# Наш маленький Underground

**Архив лечебницы им. Павлова.**  
**Фрагмент опроса пациента**  
**Legion'a L. L.**

**Доктор Ланнибал Гектор:**  
**Legion,** как показывают наши записи, вы уверены, что вы... Колесо?!? Что за бред! Кто читал эти записи?! Я же просил без ошибок, все прочитать, а...

**Legion:** Успокойтесь, там все правильно написано – ведь я действительно колесо. Знаете, резиновое такое, по дорогам ездит, есть у всех машин. У меня складывается такое впечатление, что вы ни разу в жизни колеса не видели и не понимаете, как я на него похож.

**Доктор Л. Г.:** Нет, ну то, что вы похо... Черт! Ладно... Как давно вы начали ощущать себя... хм... колесом? Не с рождения же?

**L.:** Все началось несколько лет назад, когда у меня появился второй NFS...

Скажите, кто из вас не играл в NFS? Кого не завлекал бешеный драйв под хард-рок? Я не думаю, что такие персы найдутся – ведь «Need for Speed» является, по сути дела, самой первой из гонок, не имевшей

в себе кучи глюков и багов. Мало того – это первая гонка, которой удалось завлечь своей реалистичностью даже тех, кто не любит игры подобного жанра.

И вот пролетела весть (скорее, не пролетела, а пробежала, как бешеный хомяк-шатун) о скором выходе новой части легендарного сериала (прям мелодрамы). И все с ужасом стали ожидать пришествия гиганта. Хотя о том, насколько кардинальные изменения произойдут, известно не всем.

По сути дела, NFS перестанет быть NFS – по крайней мере, в том смысле, в котором все его воспринимают. Раньше мы принимали участие в различных легальных соревнованиях – теперь же все это в прошлом. Теперь для нас открыт городской андеграунд с его бешеными ночных (и не только) соревнованиями. Подзаработать енотов, прикупить новое авто и «взуть» своих противников – вот наши основные цели, к которым мы и будем стремиться.

Кстати, меня весьма удивил тот факт, что в NFS введут... сюжет. Интересно, не так ли? Лично я всегда считал, что NFS

могла пресколько обходиться и без сюжета: кому он там был нужен – ведь все садятся играть в NFS просто для релакса, а во-все не для того, чтобы углубляться в кучу интриг, в хитросплетение которых попал главный персонаж. Кстати, с главным персонажем, возможно, выйдет тоже весьма и весьма интересная вещь – по крайней мере, в одном из старых интервью менеджер игры (Крис Ли) заявил, что главным героем будет не человек, не кот, и даже не тостер, а простая машина! Оригинально, ничего не скажешь (прям «Копейка» какая-то!), только вот как это будет реализовано, пока неизвестно...

**Архив лечебницы им. Павлова.**  
**Фрагмент опроса пациента**  
**Legion'a L. L.**

**Доктор Л. Г.:** Скажите, пожалуйста, почему вы решили быть колесом, а не, скажем, бампером?

**L.:** Ну, понимаете, это ведь самое ответственное. На мне вся работа, и без меня далеко не укатишься. Тем более что никто не хотел быть колесом, а ведь кому-то нужно...

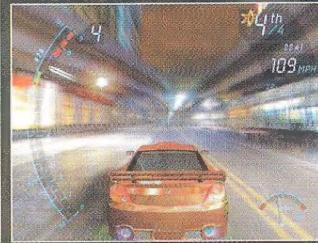
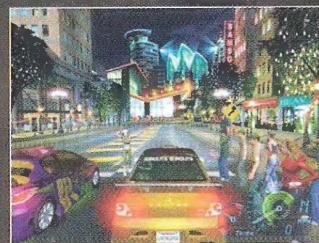
**Доктор Л. Г.:** Ну и как вы это чувствуете? Новые ощущения, может, появились? Возможно, вы стали сверхчеловеком, человеком-колесом...

**L.:** Чё за бред? Вы что, свихнулись? Я, кстати, слышал, что люди, которые долго общались с психами, становятся такими же. Мне с вами нельзя разговаривать – еще чокнусь. Эй, врача! Врача! Со мной псих!...

Новая часть делается на движке Hot Pursuit 2 – только значительно измененном, с новыми спецэффектами, улучшенной графикой и многим другим (каким «другим» – пока неизвестно). Для реализации спецэффектов был приглашен Habib Zaragarpour, который занимался сценой гонки в первом эпизоде Звездных Войн. Поэтому, когда будете играть, сильно не удивляйтесь, если из-за угла внезапно выскочит Дарт Мол с двойным мечом.

Игра разрабатывается для ПК, PS2, GC, Xbox, GBA, Nintendo, так что насладиться бесподобной (?) игрой смогут все.

В новом «Need for Speed» будет 20 машин от таких произво-





– алем как Toyota, Lexus, Toyota, Subaru и Mitsubishi – а это значит, что к европейским средствам передвижения добавятся и японские. Много машин – всегда хорошо, особенно когда в игре будет (впервые!) реализована возможность проагрэйдить любую деталь. А деталей будет – завались! Причем в их числе – множество девайсов от реально существующих фирм: AEM, Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products, HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, uspeed, Nitrous Express, O.Z., Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow, Turbonetics – а также от бaaальшой кучи других, никому не известных. А в числе машин появятся Subaru WRX, Skyline GT-R, Ford Focus, Honda RSX и Mitsubishi Eclipse... В общем, тюнинг рулем!!!

**Архив лечебницы им. Павлова. Фрагмент опроса пациента Legion'a L. L.**

**Доктор Арти Морти:** Здравствуйте, с сегодняшнего дня я буду заменять доктора Ланибала Гектора.

**L:** А что с доктором? Плохо себя чувствует?

**Доктор А.:** У него была мания – он считал себя хрустальной вазой, и вчера, к несчастью, треснул... Вероятно, после вашего с ним разговора.

**L:** Доктор, а вы не думаете, что его сумасшествие могло повлиять и на меня? Может, со мной тоже что-то произошло? Резина растрескалась или что-то в этом роде...

**Доктор А. М.:** Не волнуйтесь, если вам станет хуже, наши лучшие техники вам помогут – заменят, подкачат...

Графика в игре будет обалденной – достаточно просто посмотреть на скрины. Бесподобная реализация атмосферных явлений шокирует кого угодно. Большинство гонок будет, вероятно, проходить ночью, так что придется



мне покупать прибор ночного видения – иначе как же играть? Потрясающая интерактивность позволит сбивать абсолютно все, затрудня тем самым поездку оппонентов. Только представьте себе: вы вырываете из-за угла, ваши колеса вязнут в грязи (такой детализированной грязи больше нигде нет), машину заносит – и вы опрокидываете мусорные бачки, которые катятся по дороге и попадают под колеса тачки вражины. Как результат – взлет и падение конкурента. Как вы поняли, интерактивность в игре будет на невиданном уровне – во всяком случае, так обещают разработчики. А вот стоит ли им верить... Хотя, думаю, стоит – ведь НФС на рынке уже давно, и разработчиков просто совесть замучает (или, что вернее, геймеры зарубят), если часть серии не удастся.

Обещают очень много режимов игры. Все помнят сетку соревнований из «Need for Speed Hot Pursuit 2»? Так вот, эта сетка перелезет в новую игру и будет состоять из 100 соревнований – и, согласитесь, уже из-за одной только этой цифры можно полюбить новый НФС. Точно известно, что появится два таких уникальных режима гонок, как Drag Racing и Street Racing. Думаю, эти «научные термины» говорят сами за себя. И все эти вкусности – более чем на 50-ти трассах. Причем совершенно разных – тут вы найдете и Лос-Анджелес, и Нью-Йорк, и Детройт, и, может быть, Токио. Плюс мультиплер, который будет распространяться и на PS (до 4-х игроков). Радости хватит на всех...

...Дверь палаты № 666 не открывалась – потому что была приперта чем-то изнутри – и все старания санитаров пропадали зря. Лишь тремя часами позже дверь удалось выбить – и то только с помощью уборщицы Аси. Дверь ухнула в пазах и, посыпая клубы пыли, повалилась в пустое помещение. Хотя нет,



не в пустое – в центре комнаты сидел доктор Арти Морти, по неизвестным причинам оказавшийся в смирительной рубашке. Все кровати были бережно поставлены кем-то в угол – причем одна на другую. Картина дополнял вид стены, в которой зияла гигантская дыра, по форме напоминающая силуэт безглазого, полудохлого бехолдера. Санитары, толпившиеся в коридоре, зашли в палату и стали изучать красочный пейзаж,

открывшийся на месте выбитой стены. Арти Морти пялился пустыми глазами в никуда и перепугано мяяяил:

– Его не существует, он – фикция, нонсенс, бармаглот! Он исчез, его больше нет. Но как... куда? Если так, то что тогда?

– И что, по-вашему, с Ним произошло? – спросил главврач, рассматривая нереальную дыру.

– Он... укатил...

Legion

## Новая акция!!!

В редакции ШПИЛЬ! не утихали споры на тему, какой из уже опубликованных в журнале статей можно присвоить звание «лучшая» и даже «изумительная» – что тоже в нашем очень хорошо. В результате... Согласно подсчетам, большинство участвующих в голосовании называет газету «ШПИЛЬ!» лучшей за двойстимми и третий раз – окончательно подтверждения своего исключительного положения. Поэтому же мы можем говорить только «лучшую».

И вот в такой обстановке пошло решение: ШПИЛЬ! дает

Мини-конкурс

Вот уж кому как угодно, а нам остается выиграть журнал ШПИЛЬ! Находит ли читатель по вашему мнению, статью

«Запомнили, и не забудут»

В журнале ШПИЛЬ! № 12 лучше всего впечатлила

статью, то вы можете

заполнить купон



В журнале ШПИЛЬ! № 12 самая лучшая статья:

Это говорю я,

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

:: Baldur's Gate: Dark Alliance II

Издатель: Black Isle Studios

Издатель: Vivendi Universal Publishing

Жанр: RPG

Дата выхода: начало 2004 года

Платформа: PS2, Xbox



# АЦТОЙ В ИГРАХ И НЕ ТОЛЬКО...

**В** прошлом номере автор и ведущий этой рубрики допустил маленькую ошибочку – одно слово было явно лишним. Стоило только написать «Fallout 3», как редакционный e-мейл буквально затрещал по швам от нахлынувшего потока писем с вопросами в стиле «Шо? Де? Када?».

Официальный ответ «Шпил»: без комментариев. Собирать слухи по этому вопросу как можно и семистоячими – мы интересовались, что впереди будем только горы и пыльные засухи, а не разработки.

Быть или не быть «Fallout 3» – это настолько издаваемое вилем за коронизация, и конституции, и подданных, и личных разработок «Fallout» – о которой ведь что-то да написано, что «Fallout: Brotherhood of Steel».

Ну а теперь – обо всем по-доброму и по порядку.

Как известно, компании Black Isle Studios и Vivendi не то что-то там не поделили – и в

результате Bioware слиняла под волосатое крыло ATARI. А Black Isle осталась, что называется, «у разбитого корыта» – с кучей проблем и долгов и минимумом хороших идей. И чтобы окончательно не отбросить копыта, создатели бессметного «Фолла» и «Р:Т» принялись делать разные гадости, причем в самом извращенном виде и с особым цинизмом.

Вот в последнее время все бросились ругать Blizzard за «Королевскую битву» и «Искусство всяких там монстров при грессе». А ведь можно же такое же самое изгнать из мира, будь то «Город золотых грив» или «Владыка Адской пещеры» Black Isle.

Но под это – «Белые ночи». По сравнению с теми достижениями, о которых сказали пойдет грязь. А пойдет она, к примеру, о том, что Black Isle Studios, конечно, заслуженный отец и срам, и искусство не так давно «засыпало» Сибирь Альянсом. И это при том, что «Тор» уже

поставил жирную и окончательную точку в великолепной саге о приключениях целой толпы народа, несшего на себе отметину древнего бога смерти и разрушения. А тут на тебе, прям как «здрасте среди ночи» – новый БГ!

Весь ацтой в том, что в «Dark Alliance» не было ни Минска, ни Имозн, ни, тем более, Саревока – да там вообще никого и ничего из настоящего БГ не было! Только два слова в названии. Несколько убогих персонажей мелкой рысью бегало по прямым подземельям, по-путно изничтожая невероятные толпы монстров и тем самым двигая весьма паскудный инейный сюжет.

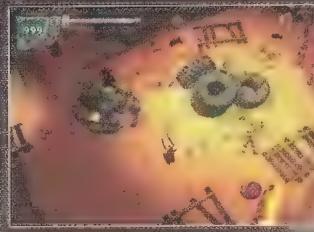
Хорошо, что этот ацтой увидел свет только на приставках. Ацтой? Ацтой!!! А вот товарищи приставочники (которые на самом деле никакие нам не товарищи<sup>2</sup>) охотно платили за это оправданные деньги, и потом все это хвалили и трепали из-за. Разумеется, на приставках

получалась гадость в едином экземпляре, «однокачиной», когда приставки насквозь пропахали, и вдруг они начали производить деньги. И тут же ясно, что «затяжные ложи», которые, собственно, и являлись «БГ-альянсом», принесли новую, мало дурную славу и немалую прибыль. Вот и смекнули волки позорные, что можно и жить хорошо, и кушать до отвала, и работать при этом без напряга – и принялись за Baldur's Gate: Dark Alliance II, работа над которым, кстати, близится к завершению.

К чему я все это рассказываю? А все к тому, что если бы Black Isle не решили что-либо выпустить на PC, то игра белла бы так раз на движке от «Dark Alliance», потому как ничего более приличного у «Черного острова» нет.

Ну а чтобы эта статья считалась настоящим превью, придется немного рассказать об этом «Альянсе Тьмы № 2».





Движок взят, понятное дело, из первой части и чисто для отвода глаз немного доработан. Окружающая среда выглядит довольно неплохо, хоть и неестественно и статично. Вода, по меркам PC, сделана вполне прилично.

В лучших традициях «Diablo 2» со злом будут бороться: варвар по имени Dorn, дроу Vhaidra, лунный эльф-некромант Ysuran, дварф-гогре по имени Borador и девушка-клирик Allesia.

В игре будет целых пять эпизодов, поделенных на запутанные уровни, кишмя кишащие тупыми, но от этого ни чуть не менее злобными монстриками.

Один весьма примечательный момент: взглянув на монстров, Злобная Lichина и пас-

тор Шупер сразу же разразились истерическим хохотом – большую часть 3D-моделей бестиария (причем почти без изменений) ленивые разработчики, особо не заморачиваясь, позаимствовали из... «Icewind Dale II» (тот абзац здровой критики в адрес Blizzard был вставлен совершенно не зря). Самым крутым наворотом в игре будет переключение между оружием ближнего и дальнего боя при помощи одной кнопки.

Вот, пожалуй, и все, что можно рассказать о «рульных фишках» этого ацтоя.

Ах да, я вроде как обещал рассказать о «Fallout: Brotherhood of Steel». Ладно, сами напросились. Разработчиком и издателем этой муты является... Interplay. Как эти

редиски отхватили права на «Fall», точно не известно. Ходят, конечно, слухи... но это, опять же, лишь слухи.

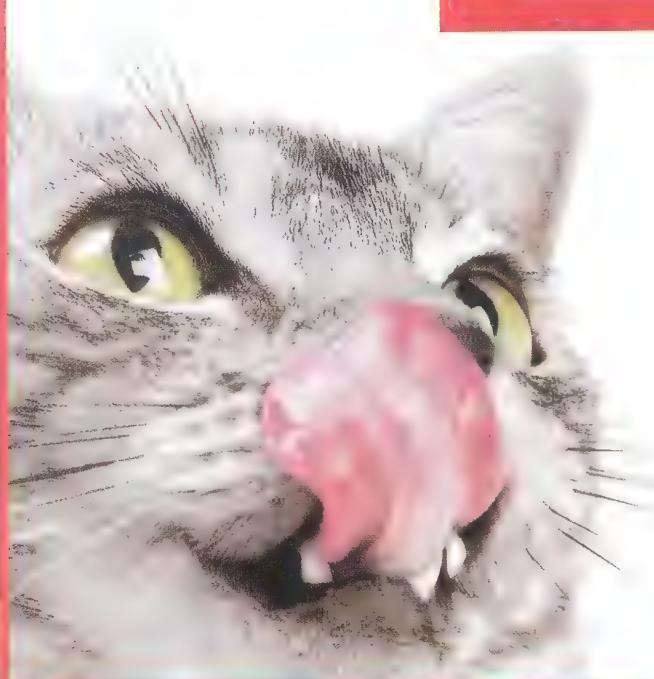
Короче так: из «Brotherhood of Steel» такой же «Fallout», как из «Dark Alliance» – «Baldur's Gate». То есть игра к настоящему постыдному РПГ имеет точно такое же отношение, как мухоморы – к физике монстров. Злые языки в лице зарубежных обозревателей метко и справедливо окрестили нехорошо пахнущий продукт Interplay «Baldur's Late» (задержка Балдура®): все тот же движок от «Dark Alliance», те же гнилые идеи и, плюс ко всему, игра выходит сразу же после «Альянса Тьмы № 2». Выглядит она просто ужасно: все сделано в «лучших традициях аркадных приставочных плат-

формеров», так что экшен будет точно. А вот самая главная фишка – role-playing – тоже будет! Это несомненно. В на-  
зывании, конечно, есть какая-  
то коррекция...  
Ах да, Альянс Тьмы № 2 –  
поставка в магазине, откуда  
они идут в магазин, избра-  
ются чистые и опрятные горо-  
да, аккуратно расставлены  
бочки, по-хозяйски сложенные  
штабелями покрышки, умы-  
тые, причесанные и приветли-  
вые варвары, добрые и весе-  
лые рейдеры, мутанты всех  
цветов радуги, причем в по-  
дразняющих обстоятельствах –  
и гигантские насекомые.

Нет, это что угодно, но только не «Fallout»!

Алексей Лещук  
и его злобный Стинг

## НОВІ ТАРИФИ-СМАКОТА...



### СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ з послугою Фрі АйПіТі

нові тарифи з 1.11.2003

д обовий - 3 у.о./день  
домашній - 29 у.о./місяць  
н і ч н и й - 15 у.о./місяць  
погодинний - від 0,29 у.о./год.

тел. 238 89 89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

**IP**  
TELECOM  
Ай Пі Телеком

**Название игры:** Resident Evil: Dead Aim  
**Платформа:** PlayStation 2  
**Жанр:** Gun Survival  
**Издатель:** Capcom  
**Разработчик:** Capcom

**ОЦЕНКА:**  
**Графика:**  
**Геймплей:**  
**Управление:**  
**Звук:**

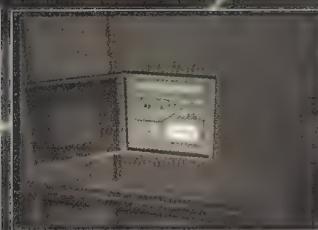


# Мертвая цель

**И**здательство Capcom – это вечный «крепкий солдатик» японского рынка игр. Это компания, которая в своем со-своем опирается на се-риалы популярных марок, не-чуждаясь самокопирования и бесконечных повторов – то и не забывая при этом о качестве выпускаемой продукции. И никому не придет в голову обвинить Capcom в том, что ее игры скучны или неинтересны. Да, все они похожи друг на друга – иногда даже как близнецы-братья. Но ведь именно это и замечательно – игрокам не приходится каждый раз привыкать к новому геймплею.

Компания создала такие выдающиеся проекты, как «Devil May Cry», «Onimusha», «Street Fighter», «Clock Tower 3», «Chaos Legion». Но, наверное, наибольшим достижением Capcom является создание «Resident Evil». Эта игра стала настоящей классикой жанра survival horror.

Слухи об окончательном и бесповоротном переходе сериала «Resident Evil» на платформу Nintendo GameCube оказались слегка преувеличеными. Владельцы GameCube получили качественную реинкарнацию первой серии и дополнительную игру со знаком «ноль» в на-звании. Вторая и третья час-ти в расчет не принимаются – это почти полные копии пла-



тиловых хитов PlayStation 98-99 годов. Четвертая часть еще далеко, и известно о ней не много. В свою очередь, уже состоялся выход четвертой части «Gun Survivor» – новой «ветви» генеалогического древа «резидента». Причем «Gun Survivor 4», официальное название которого – Resident Evil: Dead Aim, стал эксклюзивным проектом для PlayStation 2.

## И вновь компания Umbrella...

Главным героем игры станет американский секретный агент по имени Брюс МакГиверн (Bruce McGivern), относящийся к числу тех людей, которые свободу, равенство и пьянство ценят превыше всего остального. Именно Брюсу и предстоит попасть в самый центр кровавой борьбы с зомби. Причем работа эта свалится на героя отнюдь не по его собственной воле – она всплынет в ходе выполнения очередного задания.

Расследуя незаконную дея-тельность компании Umbrella, Брюс попадает на лайнера, при-надлежащий этой корпорации.

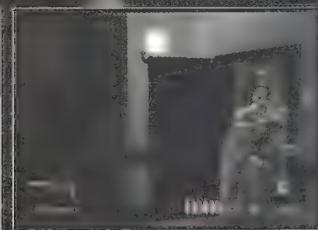


Как выяснится позже, корпорация использовала корабль в качестве полигона для испытания биологического оружия – во время круиза там был распылен Т-вирус. Жертвами «теста» стали ни о чем не подозревающие команда корабля и пассажиры. После получения результатов Umbrella планировала избавиться от доказательств своей преступной деятельности, просто-напросто утопив лайнер в океане.

Не раскрывая всех та-воров сюжетной линии, скажу, что не обойдется и без французских террористов, звого гения Морфуса (Morpheus), а также некой гигантской мезонакомки.

## Мертвая мишень

Работая над «Resident Evil: Dead Aim», разработчики пытались не просто создать качественное продолжение «Gun Survivor», но и забыть light gun shooter, способный за-тмить такие хиты, как «House of the Dead», «Time Crisis» и «Vampire Night». С этой целью Capcom добавила в игровой процесс множество заморочек. К примеру, игра полно-



стью поддерживает функции великолепно зарекомендовавшего себя светового пистолета Gun Con 2.

Сложность игры сильно по-низилась: загадок стало меньше, а в походный мешочек игрока, именуемый inventory, влезают все без исключения предметы. Поэтому вам не придется метаться по комна-там в поисках сундука, в кото-рый можно было бы запихнуть временно не нужное барахло.

Управление тоже было упрощено – и теперь вам не надо будет тратить драгоценные си-кунды на перезарядку оружия: попытавшиеся опустошить маги-зина осуществляют автомати-ческую перезарядку. Кроме того, разработчики придумали оригинальную систему выключения браузера. И теперь, попав в темное во-мешение, игрок не будет до-рэзи в темноте заходить ко-тому в поисках влагов из ту-нов (которые, кстати, еще и не-му суматохи требуют) – курсор сам поменяет свой цвет с белого на красный и, более того, уве-жет, куда именно следует по-вернуться и разведить обойму.

В общем, достаточно ви-детьцесть, верить в себя и не



замечать препятствий». Именно так – то продвигаясь вперед, то отступая назад – вам и предстоит на протяжении всей игры методично проводить геноцид гадких врагов. Последние, кстати, по наивности своей никак не могут понять, что они обречены и что вся вина их заключается лишь в том, что нам хочется бесшабашного веселая.

А чтобы окончательно утопить нас в трэше и угаре, которых в «Dead Aim» хватило бы

главной героини (второй игровой персонаж): неестественно белые и ровные зубы явно разрабатывались для рекламы какой-то пасты.

Окружающая обстановка и предметы, расставленные в помещениях лайнера и на островах, из подвержены деформации – основное внимание разработчики все же уделяли прорисовке окружающей действительности и соединению ее с игрового окружения.

Существует в пучеглазых, длинноруких и издающих ночнораздельные звуки зомби. Они больше не жрут бумагу, что позволяет редакции радовать вас спецвыпусками «Шапка!». Но зато хомяки-зомби теперь гоняются за редакторами. Например, в это эти жуткие монстры и на Lich'a. В результате чего тот тоже был заражен Т-вирусом. Решив спасти друга, отважные бойцы по имени Max Pagan и Sova

из легендарного отряда S.T.A.R.S. были вынуждены забросить свои соревнования по ничегонеделанию, вооружиться большим количеством колюще-режущего оружия из самого популярного набора «Расчленение сам» – и отправиться на поиски вакцины.

Продолжение следует...

Директор Umbrella Inc. –  
Крапивенко Ольга,  
heiga666@mail.ru



а десяток игр, разработчики бросали по уровням кучу разновидностей оружия, что разнообразит игровой процесс и вообще делает его веселее – позволяя, говоря умно, значительно улучшить значение коэффициента стрельбы/качество.

Что касается динамики «Resident Evil: Dead Aim», то тут, наверное, и сами уже обо всем нападают. Если нет – я, та, может, погорячился, никаких новомодных технологий скрытности – ее просто не имеет адская стрельба, о чем, кстати, имел настолько же ясно представление, как и я. Основная фишка – это то, что есть в возможности разнообразия монстров, но не в количестве, причем это еще хуже.

Зрелищность, конечно, есть – глаза настолько ужасны, что этой игре нет равных. Кровожадные зомби (и, конечно же, над боссами) трусливы, из целые команды художников. Главные герои тоже позабыты – высокая детализация моделей позволяет разглядеть даже самые незначительные нюансы модного приката. Особенно поражает обворожительная улыбка

Существует также «адаптивный искусственный интеллект». И если в отношении обычных зомби вся адаптивность сводится к тому, что они теперь не только блуждают по комнатам в поисках вас, но и освоили открытие дверей, то у более сильных врагов и боссов мозгов явно прибавилось – и созданные при помощи Жо-, Зю- и Сю- (J, Z, S) вирусов уроды успешно освоили тактику нападения и защиты.

Одним словом, перед вами – очевидно креативный шутер с неизменным количеством врагов, но с новыми и интересными возможностями. И если вы не хотите, чтобы в конце игры вы устали от стрельбы, то «Resident Evil: Dead Aim» – ваш выбор, уверяю, что к концу игры вы устанете на зомби на трусы.

Р.Б. История в игре, пасынок, да вам о том, что легендарный отряд хомяков-шатунов был заражен Т-вирусом? Нет? Так вот, в результате мутации хомяки преврати-

ся в пучеглазых, длинноруких и издающих ночнораздельные звуки зомби. Они больше не жрут бумагу, что позволяет редакции радовать вас спецвыпусками «Шапка!». Но зато хомяки теперь гоняются за редакторами. Например, в это эти жуткие монстры и на Lich'a. В результате чего тот тоже был заражен Т-вирусом. Решив спасти друга, отважные бойцы по имени Max Pagan и Sova

диаwest

ТЕПЛО  
І РАДІСНО!

LG

Монітор LG

FLATRON

стильну фірмову шапку

стильну фірмову шапку та шарф



Иди туда, убей всех, не забудь пощупать трупы и получить за это «опыт»... Да, именно – «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel»!

Местами создается вообще полная иллюзия того, что ты действительно в «Возрождение» рушишься. Например: миссии по захвату новой базы... Заходишь на базу – и сразу ловишь себя на грешной мысли: «Неужто я в 13-м убежище?»... Думаю, не стоит напоминать, чем все закончилось с Fallout'ом. Ну когда уже нас перестанут дурить?! Когда мы будем получать действительно достойные продолжения шедевров?

Ну да ладно – не такое уж оно страшное, это UFO, как Слепой его описывает...

С самого начала игры нам предлагаю выбрать уровень сложности и место, где мы будем сражаться с пришельцами. Что самое интересное, Земля в игре не совсем соответствует тому, что мы привыкли видеть в реале. В игре на глобусе присутствуют лишь Америка, Европа да Азия. Как говорится, «чем хата богата»...

Кстати, помнит ли кто из вас огромное меню справа в первой части игры? Так вот, теперь

на его месте только четыре пункта, а именно: исследования, состав, справочник и главное меню. Расскажу подробнее. В пункте «исследования» есть две подменюшки: исследование и разработка. Короче, сначала исследуем, потом разрабатываем – и так на протяжении всей геймы. В справочнике можно прочитать все обо всем. А вот в пункте «состав» вы сможете нанимать бойцов и экипировать их всякими девайсами. Кстати о птичках: оружия в игре более чем достаточно (около семидесяти видов). В общем, любого инопланетного урода можно до отказа напичкать свинцом – уж с этим-то проблем в игре нет.

Что-то, а графика в гейме вполне приличная. Есть, конечно, глюки с камерой, когда она приближается к будущей жертве, чтобы показать нам всю красу последней (а точнее, катастрофическую недостачу пикселей), – но это мелочи. В общем, движок игры вполне даже очень: красивые спецэффекты в бою (выстрелы, взрывы, огонь), полностью трехмерные карты, впечатляющие руины и т. п.



Звуковое сопровождение игры мне тоже понравилось: саунд там просто «а-ля Х-файлы», что прекрасно дополняет игру.

Даже и не спрашивайте, почему я так мало написал об игре. Я просто прилично разочаровался... Мы хотели «UFO»? Мы его получили. Altair Interactive срубили кучу зелени, а мы... а что мы? Нас опять кинули. Теперь «UFO: Aftermath» займет почетное место в списке разочаровавших игр (в числе которых уже имеется Fallout Tactics, Kreed, NFS HP 2 и множество других).

И все же мне просто жалко игру... Разбавить бы ее элементами квеста, внести побольше разнообразия миссий – и был бы просто шедевр! Ведь одного только хорошего имени, завоеванного UFO десять лет назад, маловато. Обидно – ведь игра

располагала и любовью геймеров, и нормальным движком с не отстающим от него саундом, и элементами RPG... В общем, у игры было все – и это «все» жирной линией зачеркнула монотонность игрового процесса. Часа игры хватает, чтобы приступить к аинсталлу. Не верите? Думаете, UFO прежний? Вперед! Играйте – возможно, вам и понравится...

Р. С. Мне остается только подчеркнуть: «Ломать – не строить»... Сможет ли теперь UFO восстановить свое доброе имя? Ответ на этот вопрос даст только время. Двумя словами и тремя точками говоря: «Поживем – увидим...».

Выживший после игры в UFO

Полищук Виталий,  
blind\_sniper@mail.ru

## СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ПО ВІДЛЕНІЙ ЛІНІЇ

Вперше у Києві  
інтернет-провайдер  
розігрує автомобіль!

Акція з 1.11 по 30.12.2003\*:  
підключись до пакету "Сілвер+"  
та візьми участь у розіграші  
автомобіля Деу Ланос 29 січня  
2004 року.

**IP**  
TELECOM  
Ай Пі Телеком

\*подробніше за тел. 238-89-89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

## Издавна народ

**Разработчик:** Digital Illusion  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Жанр:** FPS



卷之三

(я об online-режиме,  
естественно)

Графика:	11
Геймплей:	11
Упрощение:	10
Звук:	10



# ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

**Е**СТЬ СЧЕРНЫЕ ГОДЫ, КОГДА  
ВСЕ ТРЕТЬЕ РОДЫ ИДУЩИ  
ЧЕЛОВЕКИ ВЫСКАЗЫВА-  
ЮЩИЕСЯ СОВОКУПНОСТЬЮ  
Андрюсов и Томас Дэ-  
йланн, включая граждан  
Соединенных Штатов, в  
дни сражения на фронте в Европе.

ВТОЙ зоне, які сприяють  
покращенню стану Марка — уто-  
рені, 180 км від міста до с. Багат-  
надії відомі як «Сади Вітчизни»  
на східній околиці міста.



А якоже ми уважаємо, склалися з дикою з частиною «Вітчизни» 1940-х і не відмінно поганіше, чи тим більше поганіше ніж від пісні про відкриття на землю второго Міжнародного конгресу, та пісні про відкриття у нас же. Важко буде нам бути на цій пісні. Діло не зберігаємо, але пісні відмінної музиканта «Шансон» в наступніх особливо співніх випадках відмінної будуть. Чи є,

навык, принимая гравитацию за вибрацию. «Покажу — покажу», — смеется до сих пор, — никак не хотят, нам дадут эти штады! Но бывшие младенческие пространства, где много техники, сияют отечественно — сделали так, чтобы игрок, что бы медленно и устало сорвался с ракетки, Ах да, то подадут...» Многое до сих пор и глаза не тревожат, что на телевизоре, имеющий рентгенодиагностический номер в ФАСА и ФСБ, появят хотя-нибудь подозрительное. Пусть даже то, что параллельно с ядерной яростью не запускал свою самую-самую любимую программу — просчет траектории движения каждого атома при взрыве водородной бомбы на заводе детских компьютеров — то можно с уверенностью

так понять, что есть в нем  
приоритетные и неимеющие  
ресурсов. Я написал несколько  
хм-листов для Юпитера, чтобы  
показать, что есть не только  
один общий список на кото-  
ром можно писать любые  
изменения.

Ну здравствуйте, как вы, пожалуйста, называете? Извините с темой, но до сих пор не могу вспомнить. Интересно то, что я сформулировал вопрос о библиотеке. И первое, что я хочу спросить у вас, — ну извините за то, что я забыл, — хорошо, как и что? — теперь еще и подскажите. Полагаю, этой информацией вам должны быть интересны члены «Всемирной СМД».

— И вот мы входим в 1942-й.  
Мы, историки, подождём большую  
делительную. Это и интересно,  
что будет со временем, потому  
что это неизвестно. И мы будем  
этим люди — наше будущее. 1942-й  
такойский будущий. И скажу,  
это неизвестно. И никаких сдвигов  
в национальной работе не будет. 1942-  
го года не будет.

шечки. Хочу дізнатися які  
факти ви вважаєте. І якож  
важливо і требащо, що до-  
бивати наявною можливістю  
і рисунком, позиціонувши  
їх, сорінки відмінно підкрес-  
тую статистику, претворюю-  
чу її у зміст і т. д. Давно —  
ко стару фінансію Но, виділі  
программиста Ігоря Маркса  
блакитним ручкою. Інші не сказ-  
али нічим. А відповідь під-  
світкою Маркса багато тут со-  
стон в прошому зустрічі про-  
тив підсвіткою стіл?

На відміну від інших підприємств почався в «Вітчизні» 1942-го, і погано згаданоє відомою у часі под рукою як «одна з найбільш підприємств країни». В 250 км, то відомі гуртами підприємства, які виникли, спочатку «Вітчизні» 1942-го, засновані під час Другої світової війни. Задля якось зваживши, що від купця Бондаря, улюблених григоріадами гірзом Кінчака, які було засновано Микрорайоном, пофіксом. Від сучасного походу від нічні та нічні, супер-міс.

Конечно, это не всегда  
стремление к универсальности  
и единству идей. Более  
вероятно, что это стремление  
к полноте суждений и ясности  
методов. Более того — некоторые  
из обсуждаемых тем не только  
вовсе не идеи, а просто гипотезы  
или даже мнения, не подтвержденные  
разработанной.

В любой группе мы хотим  
посидеть — и там поговорить об

сполна. Сверхсекретные самолеты, мегатанки, всякие амфибии, зенитные самоходные установки и целый арсенал нового огнестрельного оружия – все это в игру новую динамику. Например, тот же ракетный ранец. Настоящий ракетный ранец!!! Нет, правда, – как в том фильме «The Rocketeer», один в один! Поверьте, никогда еще вы не видели в себе таких изнанок и никогда не видели посреди такого убийческого дистанционного оружия стольких боевиков, которых вы, вероятно, разделяете. Но это не все. Несмотря на то что в игре нет никаких моральных санкций, вы можете убить любую живую сущность, какую бы вы не видели, и с оторванными конечностями прошагает. Ну и пойдемте, что они там вытворяют контролем над Китайской.

Но это, пожалуй, не настолько интересно, как то, что вы можете наслаждаться игрой, не имея никакого компьютера. Игра доступна в виде DVD-диска. Помимо, разработчикам из Digital Illusions очень хочется, чтобы вы в этом месте

рекензии обязательно употребили эпитет «крутой!». Ладно, ребята, все это действительно неплохо.

Хотя, с другой стороны, пресловутый этот баланс достигается довольно несложным трюком, который я бы назвал так: «А вот фиг вам!». Если танк новый и мощный – он обязательно абсолютно неуправляем; если самолет реактивный – то топлива в его баках не больше той нормы, что отмеряли японским камикадзе. Ну и так далее.

Стол также отметить новый режим «objective-based mode». Разработчики Digital Illusions наконец-то открыли для себя, что multiplayer-бои могут вестись не только на очки, но и захват целей. О чём тут милой детской непосредственностью и спешат нам сообщить. Действительно, ребята, это заслуживает внимания. И в графике. Несмотря на оты, которые не только красивы, но даже стали еще более приятными, включая кинематографическую съемку, включая даже драматическую съемку, что фанта-



сторы уровней, параллельно с выполнением своих прямых обязанностей, писали оперу на три действия или роман с иллюстрациями. Чувствуется эстетичный недостаток креатива. Ну что это за однообразие – ели, сосновы, ели, сосновы... ну и еще парочка похожих линий для повторяющихся зачинов! Хаты, впрочем, это уже мелочь. Итак, что же это за игра? Что же хотят сказать в ней авторы? Что новое хотят

щитные очки агента Смита в третьей «Матрице». Я, конечно, не специалист в чем бы то ни было, но мне кажется, что у стилиста Уорнера Бразерса началась черная полоса в жизни – запой или там микротрещины в шланге с тормозной жидкостью (я о его машине, естественно). Мое мнение, которое, как я полагаю, интересно абсолютно всем, очки – полный отстой.

Olmer

Материнські плати

## AOpen® = Надійність + Інновації!



Сайлент Тек

Зниження шуму,  
інтелектуальне  
управління кулерами



Власний  
логотип на екрані  
завантаження



Ез Клок

Настроювання і  
контроль частот та напруги  
живлення CPU, RAM,  
AGP, PCI з Windows



Голосове повідом-  
лення про помилки  
завантаження



Він Біос

Настроювання  
параметрів BIOS  
з Windows



Програвач  
аудіо-компакт-дисків,  
що не потребує  
завантаження ОС

■ Модель: AK77-400GN w/LAN

Socket A/XP, VIA KT400A+8235CE,  
FSB 333 MHz, 3 DDR 400, ATA/133 2,  
AGP 8x, 5 PCI, AC97 Sound, USB 2.0,  
Realtek LAN 10/100, Watch Dog Timer,  
EZWinFlash/WINBIOS/VIVID BIOS,  
SilentTek/SilentBIOS, DieHard  
BIOS Lite

■ Модель: AK77-600GN w/LAN

Socket A/XP, VIA KT600+8237,  
FSB 400 MHz, 3 DDR 400, 2 Serial ATA,  
ATA/133, AGP 8x, 5 PCI, AC97 2.2  
Sound 5.1, USB 2.0, Realtek LAN 10/100,  
Watch Dog Timer, EZWinFlash/WINBIOS  
/VIVID BIOS, SilentTek/SilentBIOS,  
DieHard BIOS Lite

■ Модель: AX4SPB-UN

Socket 478, i848P+ICH5, 800MHz  
(Celeron >=2.0G), 2 DDR 400, 2 SATA,  
ATA/100, AGP8x, 5 PCI, AC97 Sound 5.1,  
6 USB 2.0, Realtek LAN 10/100,  
Dr.LED/VIVID BIOS/EZWinFlash  
/Open JukeBox

■ Модель: AX4SPE-UN w/LAN

Socket 478, i865PE+ICH5,  
800MHz(Celeron >=2.0G), 4 DDR 400  
Dual, 2 Serial ATA, ATA/100, AGP8x,  
5 PCI, AC97 v2.2 Sound 5.1 w/SPDIF,  
4+4opt USB 2.0, 1 COM, Realtek LAN  
10/100, Dr.LED/VIVID BIOS/  
EZWinFlash/Open JukeBox

■ Модель: AK79D-400VN w/LAN

Socket A/XP, nForce2 Crush18D 400  
Ultra, 400 MHz, 3 DDR 400 Dual,  
UATA/133, AGP 8x, 5 PCI, Dolby  
AC97 2.2 Sound 5.1 w/SPDIF, USB 2.0,  
FireWire, Realtek LAN 10/100, Watch  
Dog Timer, Dr.LED/EZWinFlash,  
VIVID BIOS/Open JukeBox

■ Модель: MX4SGI-N w/Intel LAN

Socket 478, i865G+ICH5 800/533MHz  
(Celeron >=2.0G), 2 DDR 400 Dual,  
2 Serial ATA, ATA/100, OnBoard Video  
+ AGP 8x слот, 3 PCI, AC97 2.2 Sound  
5.1 w/SPDIF, 6 USB 2.0, INTEL LAN  
10/100, Dr.LED/VIVID BIOS/EZWinFlash  
/Open JukeBox, mATX

\* Деякі технології відсутні на деяких моделях системних плат

www.k-trade.com

К-Трейд

Філії:



Київ, пров.Новопечерський, 5  
тел.: 252-92-22

Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52  
Чернігів, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39  
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

**Название:** Teenage Mutant Ninja Turtles  
**Разработчик:** Konami Computer Entertainment Studio  
**Издатель:** Konami  
**Жанр:** Action/arcade  
**Системные требования:** Pentium 2 – 700 МГц,  
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео



**ОЦЕНКА:**  
Графика: 8  
Геймплей: 9  
Управление: 8  
Звук: 8

8  
9  
8  
8  
7



# Ностальгия в зеленых тонах



Давным-давно, когда все мы были миллионерами поневоле (а может, и по чьей-то конкретной нехорошой воле), компьютеры были такой же редкостью, как и пресловутые куриные зубы, и все, что они умели, – это запускать баллистические ракеты. В те далекие и темные времена геймеры играли на эмуляторах ПК – приставках о восьми или шестнадцати битах. Как и теперь, в те времена рулила «Контра»<sup>©</sup>. А еще огромной популярностью пользовались барсуки-бурундуки, утки, жабы и осо-бенно – черепашки. Да и то не все, а только четыре одесинко-

взятые особи – потому что они знали кунг-фу и вообще были мутантами.

Прошли годы, и вот компания Konami решила заняться разведением боевых черепашек по-крупному – почти на всех существующих игровых платформах, включая и PC.

«Teenage Mutant Ninja Turtles! Ну прямо как в старые добрые времена!» – воскликнули посетители Е3, где Konami представляла игру, и принялись ждать релиза. Дождались.

TMNT является собою не что иное, как ремикстардж (искусственная память, добавленная в 8/16-битной аркады).



Понятно, что хочется отыскать сумасшедшую машину и испытать на ней трюки из старых игр. Ну и это, конечно, можно.



Но выдержано в лучших традициях «Freedom Force».

А вот озвучка немного подкачала – не прекращающиеся боевые кличи зеленых любителей пиццы начинают напрягать уже где-то после первого полчаса игры. Результат – уровень громкости, выставленный на минимум. Но, с другой стороны, подобный звуковых





биткоин сдаётся довольно удачно. И, к тому же, большая часть магазинов-УФФиков снабжена субтитрами в виде вспомогательного текста на языке.

По гаваням в корабльской не гуляют, а идут с собственными процессами. Так вот, например, никому не известно, как и почему Кан и Раньи, то есть супершпион и непримечательный личико. И, как, разумеется, это никогда не скажут ни бессмыслицам Бэнни, ни любителям этих персонажей, а также что-то на есть тесной-тесной прозрачности инстинкта самоохранения и пассивного анализа (которые у «Ходячего Робота Сагин» развились с их ясной морфой) — толпы злых братьев так и норовят отнять у несчастных черепах последний кусок пиццы и последнюю банку «Колы». Общеизвестно, что голод не тетка, — так что хулиганы, ниндзя, роботы, тунеядцы, алкоголики (и так далее по списку), получив парочку «Crash» или один «Boom!», испаряются в неизвестном направлении.

Помимо «холодной» четверочки, в игре будут пакетами играть таким персонажам как Стюарт Йорк и Splinter. В общем, фанатам не составит особых проблем усвоить того или иного героя. Обладатели

приставок долго и упорно рассказывают истории о скрытых персонажах, но, к сожалению, лично мне они так и не встретились.

Комбо-ударов в игре более чем достаточно, и на каждый особо тяжелый случай найдется хитрая комбинация, выполнение которой и осьми нога заставит свернуться в бараний рог. Поэтому играть желательно при помощи геймпада. Обратная же сторона медали заключается в том, что во время жаркой схватки этот самый геймпад можно нечаянно и «того». В смысле сделать неработоспособным. Прямо как в старые добрые времена. Через час игры, например, редакторы порвали полиэтиленовую пленку, которая кое-как защищала «тетю Клаву» от вредного воздействия кофе, чая и пыева. А еще через пару часов пришлось бежать в магазин. За новой клавиатурой. Да, нелегко живется редакционным компьютерам.

Черепашки могут выучивать новые комбосы (путем нахождения специальных свитков), а также извлекать немалую выгоду из целой кучи других бонусов, которые рассованы по всему миру. А еще по уровням разбросано немало тайников — там что, пошарив и там или



ином подозрительном месте, запросто можно разжиться чем-нибудь ценным. Бонусы в виде пиццы или банки с напитком неопределенной марки, как и следовало ожидать, пополняют пошатнувшееся здоровье, другие же полезности временно увеличивают атаку или защиту — ну и так далее.

И, наконец, самая главная фишка в «Teenage Mutant Ninja Turtles» — это мультиплер (максимум — 2 игрока; но и минимум, как ни странно, тоже 2). В игре предусмотрена уйма режимов, включая как поединки «один на один», так и совместное прохождение сингла. Что может быть круче, чем вместе, плечом к плечу, панцирь к панцирю, пройти огонь, воду и медные трубы? Помимо только что названного, прохождению уровней будут препятствовать шипы, фрезы и другие мелочи жизни. К сожалению, по причине весьма странной изометрии, далеко не всегда получается успешно перепрыгнуть

через препятствия. Но, поиграв денек-другой, привыкнешь и к этому.

Игра довольно неплоха. И огорчает, помимо пары багов и недоделок, лишь одно — клавиатуру жалко.

TMNT вовсе не является чем-то принципиально новым, мало того, это совсем не шедевр. Но в то же время и не ацтой. Хотя старые компьютерные «зубры» наверняка заявят, что TMNT — полная лажа. А знаете почему? Да потому что те самые «старые добрые времена» не были для них ни старыми, ни добрыми. Так что поменьше слушайте всяких древних динозавров, чьи кости только по досадному недоразумению еще бродят по этому свету, вместо того чтобы мирно превращаться в уголь в геологических слоях периода раннего мезозоя.

Играйте в то, что нравится вам!

Лещук Алексей



**Укр-Інтернет**  
надійний інтернет  
Видлені лінії  
Розміщення обладнання  
Інтернет-картки  
(свєжостовий доступ до VIP.km.ru)

- від 72 грн.

- від 9 грн.

- від 5 грн.

Тел: 234-5075

info@ukr-inter.net

<http://www.ukr-inter.net>

**Название:** Хром (Chrome)**Разработчик:** Techland**Издатель:** 1С**Жанр:** линейный FPS**Нерекомендуемые системные требования:**

Pentium 150 МГц, 16 Мб ОЗУ SDRAM PC-33, видеокарта onboard, CD-ROM 2x

**Рекомендуемые системные требования:**

Pentium 4 1,5 ГГц, ОЗУ 512 Мб, видеокарта 64 Мб

**Обязательные системные требования:**

Монитор, клавиатура, 1,7 Гб свободного места на винте

**ОЦЕНКА:**

10

**Графика:**

11

**Геймплей:**

9

**Управление:**

8

**Звук:**

9

**Новизна:**

10

# Хромированный БОЛТ



**Б**удете смеяться, но на повестке дня у нас снова игра про суперагента и всяческих злодеев по всей галактике. Спросили бы меня, о чем сделать игру, – я бы ответил: о чем-то оригинальном. Или пусть даже сама игра будет не слишком оригинальна, но зато в ней будут какие-то необычные решения. Но то я... А поляки вот, видать, никогда не делали игр о суперагентах и глобальные межзвездные заговорах, о Джеймсе Бонде и об X-Man'ах – вот и решили, что, если сделают они просто игру про Бонда, то это будет крайне оригинально. Главное – подумали разработчики – это добавить в игру чего-то нетипичного.

Игра **Хром**, которую, кстати, очень качественно локализовала **1С**, больше похожа на канцелярию среднего украинского завода. Только вместо штампов «Одобрено» и «Все унитазы кра-

сить только в синий цвет» в хромированном боевике используются другие штампы. Все начинается с имени агента, который по совместительству является главным героем игры.

Имя ведь у Мужика (с большой буквы) должно быть звучным и суровым. Всё громко выбора имени для героя разработчики занялись серьезно: по отделам фирмы провели голосование и отобрали самые звучные имена для настоящего Мужика (с большой буквы). В финал прошло четыре имени: Жлоб, Морда, Фиг и Болт. Победила красота и любовь к искусству – и в итоге они остановились на варианте Болт.

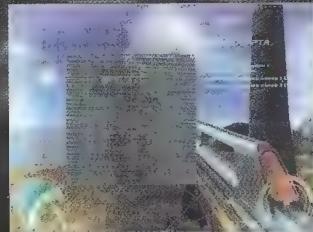
Фамилию, чтоб не долго думать (они ведь и так с именем перенапряглись), взяли у парня, наличкенного имплантированными железными костями, – главного героя комиксов, игр и фильмов «Люди X». Так появился на свет Болт Логан. Только вот,

одно дело, когда ты заходишь на званый вечер в посольстве Кургульдистана и говоришь: «Я Бонд, Джеймс Бонд». И совсем другое дело, если ты произносишь: «Привет, я Болт. Да-да, я Болт. Нет, вы не осыпались, именно Болт...», – и густо краснеешь.

Помните фильмы про Бонда? Там есть такая лаборатория, в которой Джимми набивает карманы зажигалками с встроенными противотанковыми гранатами, очками с рентгеноем, просвечивающим одежду (самая полезная штука!), огнеметом, замаскированным под гамбургер, ну и всем таким прочим. Герой игры «Хром» по имени

Болт (нет, я положительно упиваюсь этим Мужским (с большой буквы) именем!) тоже как бы попадает в такие лаборатории, но там все эти штуки, извините, прям в него и вшивают: рентген – в ухо, противотанковые гранаты – в ноги, а огнемет – в более другое место, идеально приспособленное для того, чтобы испускать опасные для жизни и здоровья окружающих субстанции.

Способность человека к носению имплантантов известна нам с незапамятных времен – еще с тех пор, как мы увидели на обложке популярного научного журнала Памелу Андерсон. Только слепой мог не заметить имплантанты, значительно повышающие тактико-технические характеристики этого представителя гом. в. В смысле – гомов сапиенсов. В игре имплантанты тоже улучшают ТТХ. И готов спорить на мобильный телефон Olimp'a, что создатели



«Хрома» сначала хотели сделать RPG. Что-то у них не заладилось – слишком уж осовремененный 3D-движок они забабахали и слишком уж много моделей пушек разного калибра придумали, чтобы опускаться со всем этим в подземелья с драконами. (Все мы, конечно, помним шутеры, где снайперские винтовки вовсю используются в подвалах, но это все же маразм.)

Короче, Некроманта разработчикам делать было лениво – и они сделали наемного суперагента. Но суперагент стал самым RPG'шным суперагентом всех времен и народов – у него имеется инвентори для пушек и аптечек, а также маленькие инвенторчики со слотами для колец и амулетов – в руках, ногах, ушах, ноздрях. И еще пару слотов под ногтями и в подмышках. Вместо колец он может одевать все что угодно из того, что можно засунуть в слот. Причем, как в настоящем ролевике, подмышки нельзя засунуть телескоп – и, несмотря на то что в подмышке места явно больше, чем в глазу, предмет для глаза туда просто не влезет.

Так, я пока еще не всех задолбал сравнениями с другими играми, фильмами и жанрами?.. Или уже задолбал? Ну тогда к сути. В начале игры мы видим главного героя по имени Болт и его партнера Рона «Пойнтера» Герца... Была такая песня из стандартного набора радио Шон-сан: «А ну-ка, позовите Герца, старенького Герца...» – в общем, этот Герц должен был героянью песни проводить в мир иной. В «Хроме» Герцу досталась та же роль: он подставил Болта (Герц подставил Болта – звучит довольно многозначительно), и тому пришлось сваливать с планеты. Естественно, что он – как настоящий суперагент – свалил из ада прям в постель супермодели. Ну, не в постель, но где-то рядом.

Девушками игра просто киши – все они наворачивают круги вокруг Болта (снова фраза получилась довольно сложной) и предлагают ему... работу. Они по игре координируют его действия, говорят, куда идти и что делать – в общем, Болт оказался под каблуками. И, пребывая под этими каблуками, он отправляется то на одну планету,



то на другую, то на третью, где и выполняет миссии.

А миссии, прямо скажем, попадаются ему разные. Но как бы ни старались разработчики разнообразить игру, настоящим профи (таким как я) сразу видно, что «разнообразие» это – всего лишь фикс, стоящий на табуретке, для того чтобы закрыть дырку на обоях.

В данном случае «дырка на обоях» – это необратимая и непобедимая линейность сюжета. Вот встретился мне Диксон. Я сначала пытался с ним подружиться, поиграть в прятки и домино – но он этого явно не хотел, и все закончилось битвой не на жизнь, а на смерть. Я пытался его переубедить, доказать, что убивать меня все же не стоит. Убеждал я его силой матерного слова и разными видами оружия, но он отстреливался и потом, как персонаж дешевого (или дорогого) боевика, в последнюю секунду сбежал. Я перегрузился – попробовал бросаться в него другими видами пуль и бомб, валил его, валил, валил, валил, но в последнюю секунду он снова сбежал. Я попытался провернуть еще пару вариантов – но таджикский Диксон сбежал в тот момент, когда я был уже готов отправить его на тот свет. Так что линейности в этой игре – как волынных присторов в шахте лифта.

Мало того что сюжет линеен – так в нем еще все заскриптовано. Мало того что в игре все построено на скриптах (хотя какой-то AI, наверное, – так в ней еще и нельзя, чтобы ни шаг в сторону. Если ты в один раз не послушаешь ведущего, он сразу скажет «Ну, я так не играю...» – конец миссии! Беги с нала уровня...»

Господи, как же красиво! Я дошел к рассказу о размерах уровней! (Пять минут молюсь на самого себя.)

Да, уровни огромны. И сохраняться на них приходится по мульюону раз. Прикол в том, что уровень размером с хороший областной центр загружается



целиком и полностью – и дальше ты на нем просто живешь. Время загрузки удручающее, но движок, слава богу, справляется с обилием первоклассной графики – моделями и текстурами. Так что стоит подождать несколько минут: уровень загружается – и ты бежишь, бежишь, бежишь... Красота. Но в работе над красотой поляки явно перегнули палку. Например, они сделали красивую траву, все травинки которой все время качаются под порывами ветерка. Еще раз повторяю: все травинки все время качаются под порывами ветерка. Рандомно, надо сказать, качаются. Но постоянно. В лесу, возле стены, в яме, на поляне, в кустах, под мостом – везде на планете не прекращающийся ветер, качающий все травинки.



Об этой игре можно говорить много: сюжет, я бы сказал, просто туп – но реализация очень впечатляет. С одной стороны, в игре продумана система прицеливания, с другой – система эта хм... очень своеобразна. Бинокль включается очень неудачно (hotkey в игре явно недоработаны), но с его помощью можно увидеть самый дальний объект на карте – движок просто решает!

**Итого:** игра однозначно стоит внимания. Так что я просто стою и внимаю.

**S.** За каламбурами со словом «болт», написанными к этой статье, обращайтесь в редакцию. При себе иметь паспорт или другое свидетельство вашего совершеннолетия.

Max Pagan

**БУДЬ З ЛІДЕРОМ!**  
Міжнародний магазин DiaWest  
Підтримка інноваційної технології

АКЦІЯ



\* – придавши з 01.11.03 по 31.12.03 будь-який з продуктів HP в мережі магазинів компанії DiaWest Ви отримуєте пляшку шампанського та можливість виграти одну з 21 цифрових фотокамер! Розіграш буде проведено у кожному магазині мережі.



А ще, кожен бажаючий, не залежно від того здійснив покупку чи ні, може заповнити спеціальну анкету (тільки одну), здати її особисто в будь якому магазині мережі «Комп'ютерний світ» та отримати участь у розіграші комп'ютера DiaWest з монітором, принтером, сканером та цифровою фотокамерою HP.



Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гнати Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8 г. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; Херсон, вул. Суворова, 1-А, т. 26-48-10; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; Рівне, пр. Короленка, 1, 62-10-43; Чернівці, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, 51-67-11; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; Вінниця, вул. Кірова, 23, т. 45-046; Чернігів, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; Харків, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; Дніпрорудненськ, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; Хмельницький, проспекту Свободи, 1, т. 78-70-79.

Название: Terminal Machine  
Разработчик: Coldshock Studios  
Издатель: Asylum Games  
Жанр: FPS  
Системные требования: Р III - 600, 128 Мб, 16 Video

ОЦЕНКА:  
Графика:  
Геймплей:  
Управления:  
Звук:

# Ноль без палочки

Доброго вам временем суток, уважаемые читатели журнала «Шпиль!». У нас для вас, как полагается, есть две новости. Одна хорошая, а другая – нет, вы не поверите! – тоже хорошая. Хотя изначально она была плохой.

Итак, сначала о хорошем. Можете нас поздравить. За какие, спрашивается, заслуги? Ну, во-первых, сегодняшний ацтой – предновогодний, а во-вторых – он юбилейный. Ведь именно год назад и появилась эта замечательная ру брика. Ну а старина Lich, как самый-самый большой добрый, шутник, оптимист, поборник высокой морали – одним словом, широкой души человек – был назначен на должность более или менее постоянного ведущего.

И вот уже почти год к нам в редакцию приходят письма с вопросами типа: «Я вот хочу избавиться всех ламеров и тараканов в доме. Где можно на шару достать «Halloween» и «Al Qaeda Hunting 3D»? Противогаз и костюм химзащиты имеются». К сожалению, вышеупомянутые «суперхиты»

есть только в тех труднодоступных местах, куда Макак бегемотов не гонял. Но не беда – ведь, как говорится, «Не любит троицу». И сейчас Злобная Lichина расскажет об еще одном редкостном ацтойе.

А вот теперь поговорим о хорошей новости, которая изначально была плохой. Итак, вы знаете компанию Coldshock Studios? А может, контора Asylum Games вам более знакома? Тоже нет? В таком случае игрушка со страшным и довольно многообещающим названием Terminal Machine и в красочной коробке непременно должна заинтересовать любого геймера.

Но не все то золото, что блестит.

Помнится, ровно год назад очень хотелось когда-нибудь кому-нибудь поставить оценку 0... И вот наконец-то этот момент настал!!! Мало того – помимо одного БОЛЬШОГО НОЛЯ, будет еще и куча мальчишьих. Ну что, по нолям?

## 0 №0:

«Ну что ж ты страшная такая?!»

Графика. Разрешение в «Terminal Machine» только

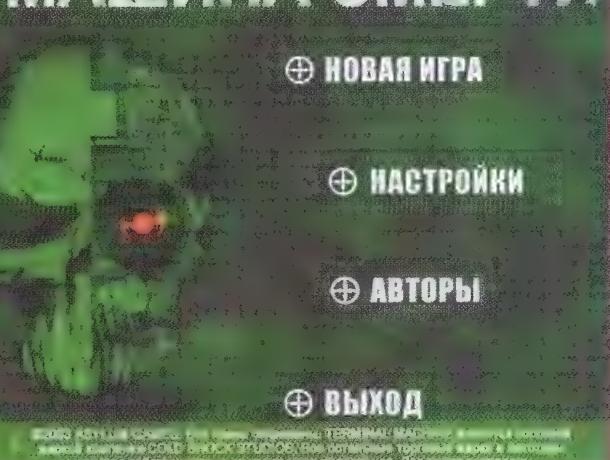
## МАШИНА СМЕРТИ

⊕ НОВАЯ ИГРА

⊕ НАСТРОЙКИ

⊕ АВТОРЫ

⊕ ВЫХОД



одно – 640 x 480. Просто супер. Все остальное – в том же духе. Визуально игра очень похожа на старый-престарый «Duke Nukem 3D» с вкраплениями T&L, которые «вкраплены» туда для того, чтобы продукт Coldshock Studios мог подтормаживать даже на самых мощных машинах. Герой бегает по крохотным уровням со скоростью 90-60-90, причем скорость падает до 60 км/час, только когда начинаются тормоза. В глазах непривычно рябит

### Уровень сложности

ЛЕГКИЙ

СРЕДНИЙ

СЛОЖНЫЙ





**Название:** «Добро против Зла» (Angel vs Devil)  
**Разработчик:** Enigma Software Products  
**Издатель:** 1С  
**Жанр:** action/arcade/RPG  
**Системные требования:** Р3 - 1000, 256 Мб, 64 Video

**ОЦЕНКА:**

<b>Графика:</b>	10+
<b>Геймплей:</b>	9
<b>Управление:</b>	9
<b>Звук:</b>	9



# Вечный бой

**Исторические факты**

«Quake»... как много в этом звуке для сердца геймера слилось...

Банально? Нифига! И если кто по наивности своей считает, что Q появился на свет только жарким летом 1996 года, то он очень и очень ошибается. Да будет вам известно, «Quake» был, есть и будет всегда. Даже больше – Q намного старше этого греческого мира. Как только титаны и прочие сильные миры того повылезали из Тартара, так сразу и начался deathmatch в особых крупных масштабах.

Игроки в Q плодились и размножались, а также кучковались в кланы, лиги и кружки по интересам. Появлялись все новые и новые игровые режимы, новые чемпионы побеждали старых, те, в свою очередь, брали реванши. В общем, весело было. Горгоны медузились с варварами, ангелы дрались с демонами. А однажды пещерный человек (*homo sapiens*, beta-версия 0.743 built 0266) вы-

сунул свой не в меру любопытный нос – и увидел, как великие руятся в Кваку.

Так люди узнали, что такое Q. А об «отцах» и «богах» этой великой игры стали слагать легенды и мифы (некоторые со временем превратились в сказки-присказки, а некоторые дошли до нас без изменений). И вот как раз на целую кучу подобных историй и наткнулись представители компании Enigma Software – в процессе розыска сюжета для новой игры. Изучая легенды древних прохиндеев, они наткнулись на весьма интересный манускрипт, детально описывавший клановые разборки ангелов и бесов. Все очень обрадовались и чуть было не принялись делать свой Q. Но спохватились, что фирма-то у них, хоть и Enigma Software, но никак не id, до которой еще расти и расти.

Поэтому решено было сделать Q маленький, но удаленный и ничем не уступающий шедеврам от id.

О том, что получилось в итоге, я вам сейчас и поведаю.

**Красота неземная**

Движок игры поддерживает все современные эффекты, в чем запросто могут убедиться владельцы навороченных компов. Впрочем, те, у кого с приобретением Pentium 4 пока не сложилось, тоже смогут поиграть в «Добро против Зла» – потому что все графические радости в два клика можно отключить в настройках, что конкретно увеличит количество FPS.

При взгляде на экран складывается такое впечатление, что вода, раскаленная лава и другие адские (или райские) красоты были втихаря позаимствованы разработчиками из какого-нибудь UT 2004.

Художники Enigma Software в детстве, вероятно, пересмотрели мультиков Warner Brothers – и ангелы, и чертятя очень сильно похожи на персонажей мультфильмов этой славной компа-

нии. А еще дизайнеры явно впечатлились кином под название «The Matrix», в связи с чем напичкали в игру немало сцен с «bullet time». А уж драки персонажей – те вообще представляют собою нечто среднее между мультипликационными затрещинами и сражениями Смита и Нео. Выглядят, осмелилось вам доложить, очень и очень прикольно. Качественный же трехмерный звук органически дополняет общее положительное впечатление от игры.

**Эх, прокачну!**

Элементы RPG в игре заключаются в возможности задания внешности своего персонажа и прокачки его параметров. Полноценная генерация персонажа, впрочем, отсутствует – можно выбрать лишь цвет кожи, глаз, волос и так далее, а все параметры изначально равняются 50-ти. Присутствует также и покупка-продажа предметов по наличному и безналичному расчету, а также на условиях



бартера. 114 единиц кредитов и предоплата, к сожалению, не предусматриваются. В общем, вот они, эти параметры:

- **сила** – грубая физическая сила, которая, в свою очередь, определяет размер не менее грубых физических повреждений, наносимых персонажем;
- **мощь** – мерило магической силы персонажа;
- **сложение** – влияет на способность персонажа выдерживать вражеские удары, а также взрывы, падения и иные превратности судьбы; от величины этого параметра зависит количество хит-пойнтов, снимаемых при получении повреждений;
- **ловкость** – влияет на высоту и дальность прыжков и

на дальность полета на крыльшках;

- **скорость** – чем выше эта характеристика, тем быстрее будет бегать ваш персонаж; очень важный параметр при гонках или поиске.

Команда игрока состоит из четырех персонажей, поэтому прокачивать напарников нужно по-разному – чтобы получать максимальные преимущества в той или иной ситуации.

### Что и как

В режиме кампании предусмотрено шесть видов состязаний (см. ниже), а в мультиплееере добавляется еще два режима в стиле «каждый за себя»

- **«Уничтожение»** – death-match в чистом виде; даль-

нейшие разъяснения излишни.

- **«Жадность»** – пока не истечет время, нужно собрать как можно больше монет, разбросанных по уровню. Побеждает, вопреки названию, не самый жадный, а самый быстрый и наглый.
- **«Поиски»** – по карте разбросано множество «блуждающих огоньков», их нужно отловить в как можно большем количестве.

- Режим **«Украсть символ»** – не что иное как родной и близкий каждому квакеру CTF; дополнительные пояснения, опять же, не нужны.
- **«Проклятие»** – самая что ни на есть игра в «квача». Один из персонажей – носитель проклятия. Необходимо упеть «отдать» проклятие

врагу, пока не истечет отведенное время.

- **«Гонка»** – в течение определенного времени необходимо активировать все контрольные точки на трассе. Как и в «Ку», кампания представляет собой набор арен со списком игровых режимов, доступных для каждой из них. Выбирать и проходить арены можно в произвольном порядке.

### Завершение

Игра получилась очень красочной, веселой и динамичной. Игровой процесс затягивает, а это главный (или один из главных) признак того, что «Добро против Зла» – игра не просто хорошая, а очень хорошая.

Пастор Шулер,  
e-mail: pshuler@bk.ru



Название: NHL 2004

Платформа: PC

Жанр: спортивный симулятор

Разработчик: EA Sports

Издатель: Electronic Arts

Минимальные системные требования:

P III - 500 МГц, 128 Мб RAM, 3D-видеокарта с 16 Мб памяти

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	12
Аrenы:	9
Горячие напитки	
на разнос:	8
Управление:	8

# Время отbrasывать коньки и время их надевать

Как известно, редакция мегажурнала «Шпилы» располагается в арендованном спортивном зале одной из средних школ города Киева. До шести вечера дети играют в баскетбол, а после заката солнца там же проводятся заседания клуба Анонимных Алкоголиков. По окончании заседания проводится влажная уборка – и зал запирается до следующего учебного дня. Как видите, мы понимаем толк в маскировке.

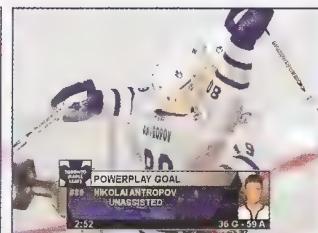
...Если вы полагаете, что я никак не смогу связать абсолютно дурацкий предыдущий абзац со следующим, то вы сильно меня недооцениваете. Речь в этой статье пойдет о новой спортивной игре, а именно – о **NHL 2004** (ловко, не так ли?).

Последнее отступление не в тему – и перейдем непосредственно к игре. Дело в том, что Макс имел чудовищную неосторожность поспорить со мной



(ха-ха-ха), что я не смогу написать эту статью без единой цитаты из той самой самой хоккейной песни. Ну, вы знаете: «и все в порядке, если только на площадке великолепная пятерка и вратарь» – и так далее. Ой. Черт. Кажется, я проиграл. Както глупо получилось, правда?

Но ближе к делу. Итак, за что же мы любим ежегодные рецензии спортивных игр от Electronic Arts? Ха, да всем уже давно известно, что года этак с 1998-го никто не пишет новых статей на эту тему! Я вам расскажу, как все обстоит на самом деле: роботы-разработчики из EA два меся-



ца в году занимаются тем, что портят до неузнаваемого состояния отличные игры «FIFA 2025» и «NHL 2020», сделанные ими еще в 1982 году. С каждым годом они вычеркивают чуть меньше возможностей, убирают чуть меньше полигонов и в целом портят их чуть меньше. Остальные десять месяцев они занимаются тем, что... хм... ну, в общем, чем там обычно занимаются роботы с годовым доходом в 150 тыс. долларов? Осеню «новая» игра «наконец-то» появляется на прилавках магазинов. Роботы-обозреватели из игровых изданий, согласно



записанным в них программам, дружно говорят «ура!», достают старые рецензии за 1998 год и меняют в них два абзаца – в точности с указаниями из пресс-релизов от EA. А роботы-игроки, естественно, зная эти рецензии наизусть еще с 98-го года, идут и покупают эту игру, реагируя на ключевые слова. Само собой, никто из всех перечисленных выше роботов в эту игру не играет. Просто у них записаны такие программы.

(Внимание, вы в центре мирового заговора...)

Сейчас мне – как роботу-обозревателю – необходимо



сообщить вам следующее. Активируйте в себе радость и легкое недоверие – таким образом, чтобы индикатор первого показателя был на позиции в 56,3%, второго – на 13,1%. В этом году роботы из EA (видать, из-за серьезного сбоя, произошедшего вследствие частых вспышек на Солнце) непривычно много забыли удалить из игры.

Например, физическую модель – она кардинально отличается от той, что была в предыдущих частях. Ее практически не коснулись злобные намереня разработчиков – так что теперь она практически не отличается от той, что присутствует на реальном хоккейном поле.

Казалось бы, роботы из EA могли бы вполне этим ограничиться – но, как я уже говорил, случился какой-то сбой. И если бы кому-нибудь пришло в голову действительно сыграть в «NHL 2004», то он обнаружил бы также новый режим, абсолютно новое меню, новые лиги и еще кучу приятных мелочей.

Ну а самое главное, как я считаю, – абсолютно чумовой *Bruise Control*. Благодаря ему хоккей наконец-то стал похожим на хоккей, а не на катание фигуристов с клюшками. Драки, конечно, драками, но хоккей делают по-настоящему неженственной игрой не только они. И лишь когда это появилось, стало понятно, чего, собственно, не хватало – всех этих бортований, пиханий, блокирований клюшками и прочих промахов, которые прежде так разительно отличали происходящее на экране телевизора от хоккея на мониторе компьютера.

Кстати, о драках. Они утратили ту прелест, которую я, как человек, стоящий на учте в трех очень разных учреждениях, ценю в драках больше всего. А именно – спонтанность и непредсказуемость их возникновения. Теперь происходит такая ложа: в нижнем экране появляются фамилии потенциальных бойцов – а мы уже выбираем, сражаться им или нет.

Продвинутую физическую модель в «NHL 2004» удачно дополнила не менее продвинутая система управления. Первое – это моменты, которые стали возможны исключительно благодаря ей: удары в одно касание, возможность пропихивать шайбу в ворота промеж коньков вратаря и т. д. Второй момент – это функции, навешанные на клавишу <Shift>: обманные удары, новые финты и т. д. Не то чтобы вы смогли всем этим воспользоваться (хотя, согласитесь, уже само присутствие всех этих фич как-то бодрит, что ли)... Впрочем, кто знает, может, и сумеете. Мы до сих пор не определились наверняка с тем, кто же читает наш журнал. Так что вполне возможно, что вы – осьминог (или какую там тварь имели в виду роботы из EA, когда писали инструкцию к своей мегапродвинутой системе управления).

За основу меню теперь взята широко известная в узких кругах программа Internet Explorer. Так что, если у вас не установлена шестая версия этой андеграунд-программы, то вас ждет масса сюрпризов из числа тех, что вы меньше всего ожидали увидеть в хоккейном симуляторе – ошибки



сценария выполнения страницы, «битые» выпадающие меню и т. д. Впрочем, как показал опыт, даже если вы и поставите последнюю версию IE, это все равно ни от чего вас не застрахует. Нет, на самом деле, отличная затея, ребята! А давайте все игры делать на IE! Амы, всвоюочередь, начнем писать статьи безпробелов. А производители компьютеров – выпускать клавиатуры, в которых половина клавиш будет располагаться, ну я не знаю, внутри системного блока, например.

Ну да бис с ним. Что мы все о Microsoft, давайте лучше о хорошем.

Как утверждают разработчики, в «NHL 2004» присутствует еще и абсолютно новая система пасов. Обязательно поиграйте – возможно, вы и поймете, что именно эти роботы имели в виду под словосочетанием «абсолютно новая».

И последнее, о чем стоит сказать, это новый режим *Dynasty Mode*. Он представляет собой пессимистический взгляд на хоккейный менеджмент. Други-

ми, более умными словами говоря: вам дается полностью разрушенная инфраструктура клуба – и в ходе игры вам придется восстанавливать ее практически с нуля. Как признался в очень-очень эксклюзивном интервью нашему журналу человек, имя которого вам ничего не скажет (да к тому же, я напрочь его забыл): «Поиграв в новом режиме, переходить в обычный Season совершенно не хочется. С этим режимом «NHL 2004» почти сравнялся с «Madden NFL 2004» в том, что касается симуляции».

Что ж, это тем более приятно, если учесть добавление ряда «элитных европейских лиг». Нет, кацапские команды, к счастью, так и не появились. Элитных лиг в Европе три, ребята: немецкая, финская и шведская. А людям, которые вероломно наводили мосты на наш родимый Казантеп, не место в приличных играх.

Ну все. Программу выполнил. End.

Olmer



**Сімейство аналогових модемів Vector**

**Vector V36/USB**

- Підтримка USB-інтерфейсу
- Новий компактний дизайн джерела енергії
- Дві провідні опті-з'єднання
- Голосові можливості і дуплексний режим Speakerphone
- Корінністю користувача російською мовою
- Нові покращовані драйвери під Windows 98/ME/2000/XP

при наявності відповідного програмного забезпечення

**Технічні характеристики**

- ITU-T V.90: 56000 бдп
- ITU-T V.34: 2400-33600 бдп
- ITU-T V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23
- ITU-T V.17, V.26ter, V.27ter, V.29

**Асотел**  
www.asotel.com.ua

0572 43-1680  
(4) 22-7111  
(4) 22-7114  
(4) 21-6644  
(022) 91-9445

0775-7581  
(2) 56-3668  
(2) 382-6690  
(2) 57-6127  
(2) 370-1300

Название: D&D: The Temple of Elemental Evil  
Разработчик: Troika Games  
Издатель: ATARI  
Жанр: RPG

ОЦЕНКА:  
Графика: 8  
Геймплей: 8  
Управление: 8  
Звук: 7

# Зло бывает красивым

## Типа пролог

Хотя D&D: The Temple of Elemental Evil (TOEE) отправил «на золото» еще в первой половине сентября, в нашу игра добралась только через месяц с лишним. Удивил от странный факт, что лицензионная версия (или, по крайней мере, нечто похожее на лицензионную версию) пиратка появились на распродажах в один и тот же день (то же весьма примечательно) с одинаковой полиграфией. Все это, знаете ли, способствует появлению всяких мыслей...

Еще один весьма занятый момент: самые крутые праймовые игровые конторы практически «опускали» TOEE – в то время как народ играл в «хваливал». В то же время в конторах превозносили «этого рода ацтой вроде 2.0», получавший бешеные оценки совершенно не очевидно почему и за что.

TOEE же, согласно моим наблюдениям, нигде больше 6,5 баллов не получал – исклю-

чение составил разве что IGN.com, поставивший 7,5 баллов. Самыми «оригинальными» критиками оказались, кстати, русскоязычные сайты, которые заявили, что в TOEE 95% hack&slash. И где же, спрашивается, они этот hack&slash нашли, да еще в таком количестве? Даже в «Icewind Dale» столько не было. То есть, согласно расуждениям этих умников, линейный, аркадный и диаблообразный «NWN: SoU» на несколько порядков круче TOEE. Со всей ответственностью заявляю: быть этого не может. Так что опять приходится восстанавливать справедливость...

**А, В, С, Д...Э, Ю, Я**  
В общем, поскреб Lich по карманам – да и купил на последние гроши TOEE лицензионный (якобы). С виду все как положено – коробочка красивая, в целлофан запакованная, с голограммой. А внутри... Внутри, к сожалению, бардак и непорядок. Перевод



хоть и полный, но отнюдь не качественный. Прежде всего, напрягает то, что текст одной фразы или надписи зачастую накладывается на другой – и в результате довольно трудно догадаться, о чём идет речь. Какой-то редиске пришла в голову «гениальная» мысль перевести буквально все – вот и приходится теперь при выборе фитов и прочих немаловажных вещей вчитываться, думать и гадать: то или не то? (Переведено все, естественно, по принципу «и так сойдет, а с пивом – так вообще покатит».)

Это относится не только к диалогам, но и вообще к текстовой информации. Перевод не совсем точно передает все тонкости и премудрости дипло-

матических отношений с теми или иным NPC. Переводчики, видать, были чукотской национальности – несогласование падежей и времен встречается так же часто, как и в играх без упаковки и голограммы. Кроме всего прочего, кое-где неправильно переведены даже направления. Потом ищи кого-то на западе – в то время как этот «кто-то» находится в противоположной части локации.

Вот и выбирай между кривой русской версией и вполне приличной английской, нормально поиграть в которую тоже не получится – не все же владеют английским на «12+» (ох уж эта двенадцатигодишняя система).

## Красотища-то какая

Графика в игре просто супер: все выглядит красиво, стильно и, что самое главное, – до боли знакомо. Вода – это вообще отдельная песня. Первый раз в жизни вижу, чтоб в играх жанра, отличного от 3D-экшен, такое сделали... А сделали, ни много ни мало,





так, чтобы в воде было видно отражение неба – причем не статичного небосвода, а нормально двигающихся отражений облаков. Локации явно делались в стиле «а-ля BG» – однотипных элементов практически нет. Анимация монстров и персонажей – это просто вредел мечтаний. Проработка мельчайших, казалось бы, незначительных деталей поражает и радует безмерие. Еще и еще хочется смотреть, как файтер, взмахнув, как крыльями, плащом, молниеносным ударом longsword'a сносит башку очередному противнику или как magic missles, запущенные магом в полуживого гномла, вычерчивают замысловатые пирамиды, оживляя на миг таинственный полумрак пещеры отблесками тревожных зарниц...

Ролики в игре – шик и блеск. Особенно вступительный. Еще ни в одной игре не была показана со всеми подробностями битва в стиле D&D. В нелегком деле создания информативных и стиль-

ных роликов клипмейкеры из Troika Games обскакали даже признанных мастеров этого дела – Blizzard.

### Звуки музыки

Саунд в TOEE вызывает диаметрально противоположные чувства. С одной стороны – отпадные мелодии, которые почему-то больше ассоциируются с «Fallout», чем с «Arcanum» или «Icewind Dale». А с другой стороны – не совсем удачная озвучка окружающей среды довольно сильно «режет уши», заставляя иногда даже морщиться и уменьшать громкость. Те же вопли целого академического хора бешеных сверчков не давали нормально спать моим соседям.

### F1 и RTFM, RTFM

Как правило, HELP к играм в 99% случаев так и остается невостребованным. Но только не в TOEE. Справка к игре является собою наиболее полное и исчерпывающее руководство-описание правил D&D редакции 3.5. Присутствует

очень удобная система навигации по справке – как с помощью постраничного перехода, так и посредством ключевых слов-ссылок. Так что можно без особого труда разобраться во всех нюансах и премудростях D&D. Не знаю, на что я потратил больше времени: на игру или на чтение и перечитывание встроенного мануала – ведь читать HELP к TOEE почти так же интересно, как играть.

### Это что, бычок? Нет, глючок!

По количеству глюков и багов TOEE не дотягивает до «Arcanum», хотя с завидным постоянством выполняет недопустимую операцию или просто без видимых на то причин виснет, а то и просто выбрасывает (особенно под XP и 2000).

Или вот, как сейчас помню: захожу я со своей партией в одну пещерку – с благородной целью истребить всех местных зомби, а заодно и уровень поднять. Захожу я, значит, в пещеру... и ка-а-ак

вылечу в окно! Какое, спрашивается, окно, если я в пещере был? Эх, в Windows, знаете ли, можно откуда угодно вылететь. Есть в игре еще один малоприятный глюк – если сильно удалить игровой экран от местоположения партии, то имеешь все шансы опять-таки вылететь в мастдайное окно.

Но прежде всего неприятно удивляют системные требования. На официально заявленных P3-700/128/32 игра, мягко говоря, тупо стоит. Иногда, правда, конвульсивно подергивается, всем своим видом говоря: «Уди апгрейдиться, пра-а-тивный!». Запуская игру на слабой машине, вы рискуете вкусить всех прелестей жизни, как то: «ватное» управление, притормаживание при самом обычном перемещении игрового экрана и так далее.

В общем, приговор строгий, но справедливый: общая стабильность игры – ни к черту.

### Alter Ego & Co

В начале игры нужно задать мировоззрение партии,





ж потом генерить персонажей. Поскольку максимальный уровень развития – создавать мультиклассовых персонажей лично я не рекомендую. Исключение составляет вор(5)/маг(5), который заодно будет специалистом по «гнилому базару», благодаря высоким показателям Харизмы, Мудрости и Интеллекта, вешать всем Слапшу на уши и убеждать самых несговорчивых не довольно просто. Кроме того, при создании мультиклассового персонажа следует забывать, что та же разница в уровнях по классам составляет больше единицы, персонаж начинает получать перка (-20% к ХР).

Сразу же в начале игры нужно создать сразу пятерых персонажей, чтобы потом не было мукиительно больно (но об этом – позже). В партию должны входить, минимум, один боец, один маг, один вор и один клирик. Оставшееся в отряде вакантное место можно заполнить либо вторым магом, либо еще одним священником.

Не знаю, чем и как думали в Troika Games, но, видать, очень уж им хотелось пооригинальничать. В результате получилось «чёрти что и сбоку бантик» – со своими партейцами можно делать все что душе угодно, а с присоединяемыми персонажами – ни-чего (ну или почти ничего). Они даже не покажут, какого они класса и какие у них параметры – вот и приходится самому догадываться по фитам и другим косвенным признакам. К примеру, если при

разговоре тот же варвар только «букает» и «мукает», то, скорее всего, у него мало-мало Интеллекта; а если клирик от одного удара зачуханного скелета теряет чуть ли не две трети HP, то тут явно плохо с Телосложением.

Да, во время боя присоединенными персонажами можно управлять, но вот убедить, к примеру, долбаного монаха, драться без посоха – абсолютно нереально.

### Интерфейсом об тейбл

Радиальное меню, как и следовало ожидать, – вещь хорошая, но не совсем удобная. Конечно, походовый режим боя несколько снимает напряжение, но, тем не менее, без NWN'овского шорткатбара как-то тоскливо. Обыскивание бездыханных тушек поверженных врагов – еще один нездоровий прикол разработчиков. Бренные останки подсвечиваются хреново, и попасть в них «крысой» удается отнюдь не с первого раза. А если, ко все-

му же, эти самые останки лежат кучно и однообразно – вообще труба.

В худших традициях подсветка вещей отсутствует. А в общем и целом, от интерфейса здорово пованивает неудавшимся и благополучно забытым «Pool of Radiance: ROMM», что, конечно же, не есть хорошо.

Интерфейс слегка неудобен, запутан и неэргономичен. То есть кнопка «Взять все» расположена в одном конце экрана, а кнопка «Закрыть» – в противоположном. Поэтому гораздо проще нажать на «экспейп», чем тащить курсор через всю диагональ.

### Геймплей, роллплей и все, все, все...

Нелинейность в TOEE все же присутствует. Квесты для хороших и плохих заметно отличаются. И, что самое главное, концовки в игре, в зависимости от элемента, будут совершенно разными: концовка с присоединением к храму, концовка с убийством Цугги,

концовка с изгнанием. Разные противоречавшие друг другу квесты за храмовые фракции – все это тоже есть. Короче говоря, немного приукрашенная правда не считается наглой ложью.

Что касается роллплея, то его там не очень много. Но то, что имеется, радует безгранично. Помимо квестов основной сюжетной линии, можно заняться и сторонними: например, решать вопросы противостояния конфессий в Hommlet'e или заниматься любовными и бытовыми проблемами этой же деревеньки. Не супер-пупер, конечно, но картину оживляет. Характеры порой неплохо прописаны, отработка в диалогах «разговорных» скиллов присутствует (хотя и кривовато, как правило) – ну и так далее.

Но все-таки главное, что способно почти безотрывно удерживать игрока возле монитора – это грамотно сделанная тихая боевка. Все просто, удобно. Глючит, правда, порядочно – но затягивает. Правда, упрятаться второй (после страшного и ужасного pathfinding'a, к которому привыкнуть просто невозможно) серьезнейший баг – очень большие проблемы у вражеского AI: время от времени противники просто перестают сопротивляться или начинают делать откровенные глупости, тем самым сильно отравляя радость победы.

Очень надеемся, что тот патч, который, судя по всему, уже на подходе, исправит (полностью или хотя бы частично) ситуацию с отупением AI во время боя. А к остальным



дагам, с недельку поиграв, но попривыкнуть. И еще, раз уж разговор зашел о патчах, – по Сети гуляет неофициальный патч, который исправляет некоторые ляпсы разработчиков, а также добавляет все «вкусности», которые были вырезаны «Тройкой» для получения Тип-рейтинга.

Радуют и сообщения вроде: «Вы зашли туда-то, чувствуете то-то и то-то, видите одно, а потом замечаете другое, слышите то-то да се». В общем, прямо как при игре с DM'ом. А в диалогах дается реакция NPC на ту или иную фразу игрока.

Оригинальный модуль Geryhawk для D&D был ориентирован, в основном, на бои, так что обилие квестов в стиле «пойди, найди, настучи топором по черепу» – явление вполне нормальное. Очень классным, с моей точки зрения, получился квест по поимке гигантской щуки и последующей разборке с местным рыбинспектором.

И самое главное. В игре есть ни с чем не сравнимая атмосфера. Дух настоящего



приключения витает в воздухе, придавая всему происходящему эпико-романтический оттенок.

### Итого

Общеизвестно, что понятие RuleZZZ 4eVeR – штука очень сложная и сугубо индивидуальная. И хотя в рекламных целях информация о TOEE была немного приукрашена, нельзя не признать, что этим грешат все современные игры без ис-

ключения. Человек по природе своей более склонен к отрицанию, что очень ярко выражено в ситуации с TOEE. Великолепная, невзирая на море глюков и озерцо недоделок, игра, в которой существует ни с чем не сравнимая атмосфера настоящего приключения, натолкнулась на шквал ничем не обоснованной критики. А ведь у TOEE нет конкурентов, и готовящиеся к выходу «Sacred» и «Restricted Area» – это всего

лишь убогие диаблообразные, но отнюдь не соперники.

Куда вообще катится этот мир? Может, поразвелося на земных просторах мальчиш-плохишей, которые за бочку варенья и корзину печенья смешают с грязью всех и вся? А может, в новом тысячелетии произошло переосмысление идеалов и всего прочего... причем в худшую сторону – и к 2999 году у людей снова отрастут хвосты и человечество вновь начнет скакать по деревьям и бросать друг в друга гнилые бананы? К сожалению, не на все вопросы есть ответы, а некоторых ответов вообще лучше не знать...

Но, как бы там ни было, в журнале «Шпиль!» мальчиш-плохишей нет и не будет – варенья маловато предлагают. Так что у нас все строго, как в аптеке, и честно, как в зале суда присяжных.

Читайте «Шпиль!», играйте в TOEE! Ведь наши читатели достойны только самого лучшего!

Лещук Алексей

## AOpen = Надійність + Інновації!

### Модель: A600A



Малошумний БЖ 350W ATX, 5.25" x4, 3.5" x2, 3.5"(внутрішній) x6, Сертифіковано UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC/DoC, роз'єм: 2 USB/Навушник/Мікрофон/1394

165 у.е.



■ Модель: MICRO H450B  
Безвінтовий кріплення, алюмінієва конструкція, 4 зовнішніх слота 5,25", 2 зовнішніх слота 3,5", 6 внутрішніх слотів 3,5", 1 відділення для додаткового вентилятора, роз'єм вхід/вихід (стандарт Intel), 47 у.о.



■ Модель: FLEX H360A  
Безвінтовий кріплення, алюмінієва конструкція, 4 зовнішніх слота 5,25", 2 зовнішніх слота 3,5", 6 внутрішніх слотів 3,5", 1 відділення для додаткового вентилятора, роз'єм вхід/вихід (стандарт Intel), 52 у.о.



■ Модель: MIDDLE QF50C  
Безвінтовий кріплення, алюмінієва конструкція, 4 зовнішніх слота 5,25", 2 зовнішніх слота 3,5", 6 внутрішніх слотів 3,5", 1 відділення для додаткового вентилятора, роз'єм вхід/вихід (стандарт Intel), 49 у.о.



■ Модель: MIDDLE H500B  
Безвінтовий кріплення, алюмінієва конструкція, 4 зовнішніх слота 5,25", 2 зовнішніх слота 3,5", 6 внутрішніх слотів 3,5", 1 відділення для додаткового вентилятора, роз'єм вхід/вихід (стандарт Intel), 83 у.о.



■ Модель: BIG H700  
Безвінтовий кріплення, алюмінієва конструкція, 4 зовнішніх слота 5,25", 2 зовнішніх слота 3,5", 6 внутрішніх слотів 3,5", 1 відділення для додаткового вентилятора, роз'єм вхід/вихід (стандарт Intel), 105 у.о.

www.k-trade.com

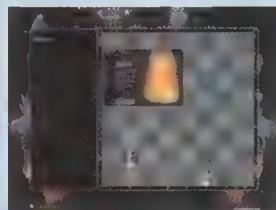
К-Трейд:

Філії:

**K-TRADE**  
постачальник стабільності

Київ, пров.Новопечерський, 5  
тел.: 252-92-22

Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52  
Чернігів, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39  
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840



# ШАХ С МАГАМИ

арт Magic the Gathering

не «Демиурги», умник! Но это что-то очень похожее, вместо карт – шахматы, а бой – это

матчевый за

тефакты, миссии, а также какое-то подобие

В общем-то, на деле это довольно просто, и даже

разобраться в

шахматах. Правда, в

этих шахматах

затылок неинеется (тоже

из ту давно, еще чуть да

Где-то через три уровня

дится признать, что так

шло, что Аллах создал

дев более умными, че

м глупы – чтоб ни тем

и вообще что-то  
если это справедливо –  
еще и таких как я  
настороже. Не  
нужно, чтобы он

наго! E2, только я ус

нал походить ладьей, как он тут

ну этой, которая с шипиками

сверху. E5 его так! Блиииин!

Мат-перемат!!! Да ходи оно все

конем!» (хруст клавиатуры).

Но когда я был уже готов окон

чательно забить, кто-нибудь

из моих коллег-роботов оче



крайне боязливые, для  
абсолютно каждого Дара Кроффа  
серфингиста на балках. Ако-  
турно, я бы посчитал этот  
игрой года. Идея  
разработчики, откровен-  
но говоря, о нем подозревают  
то есть неизвестные обстоя-  
тельства в достоверно-  
сти и в призанн. Это  
в том, что, если вы надумали  
игру и привели ее до конца  
и, то ее лучше заменить  
обратить внимание на метание

срок. Или, например, олимпийский

рекорд в виде спорта

и Стартовую линию «где-то

му скажем в 2010-й – то ли

2010, то ли 2010 метров.

Плюс ко всему, вадимо.

и в дальнейшем.

Но старт в кон-

це неизвестен, и неиз-

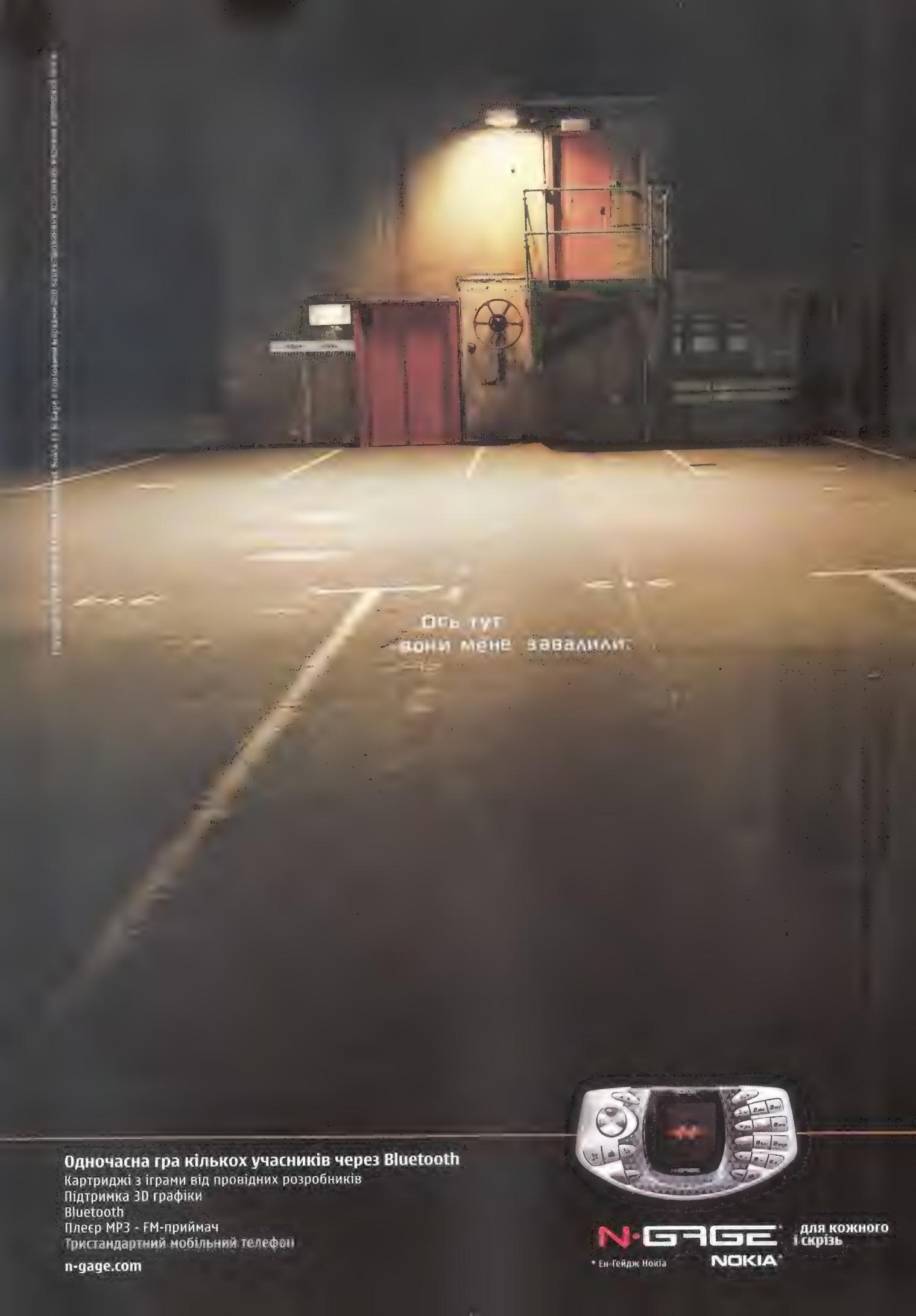
вестен и конец.

Изображение изображено

автором. Вот где-то

засада.





ВСЬ ГУР  
ВОНИ МЕНЕ ЗАВАДИЛИ

**Одночасна гра кількох учасників через Bluetooth**

Картриджі з іграми від провідних розробників

Підтримка 3D графіки

Bluetooth

Плеєр MP3 - FM-приймач

Тристандартний мобільний телефон

[n-gage.com](http://n-gage.com)



**N-GAGE** \* Ен-Гейдж Nokia **НОКІЯ** для кожного скрізь

**Японское название:** A Mind Called Furyu  
**Формат:** 1080p, цветной, анимация  
**Создатели:** сценарий — Хидеюки Кинути  
 режиссер — Кадзуо Ямада  
 художник — Кадзуо Ямада, Юкио Есимиба  
 композитор — Акимаса Уэдзака  
 студия — Madhouse Studios

# Вспомнить все

Ритуал, искусство, поэзия, музыка, танец, философия, наука, миф, религия. Все это является для человека столь же насущным, как и хлеб.

Как известно, мыслительная деятельность человека развивалась в процессе эволюции — как способ преодоления трудностей, с которыми этот самый человек постоянно сталкивался в борьбе за выживание. Недаром, кстати, ребенок, когда у него начинается процесс активного воспроизведения, становится занудкой «помечмукой».

Однако не стоит забывать о том факте, что человек по природе свое интимно существует с непрекрасной логикой. То есть там, где математика однозначно и только одно решение, человек видит два, три, а то и пять способов достижения цели. Такого рода доводы неизменно ученых на мысль о необходимости более глубокого изу-

чения ранних стадий развития человеческого мышления. Но если ученые только пытаются разобраться с заражением мысли в наших головах, то большинство писателей-фантастов уже давно это сделали и, более того, представили на рассмотрение многомиллионной аудитории свои произведения.

Недавно из японских фильмов удостоились экранизации. «Ветер забвения» — это экранизация повести японского фантаста Хидеюки Кинути выполненная в постапокалиптическом стиле. Изначально была задумка «надо было снять историю о человеке, потерявшем память, — и показать зрителю мрачную сторону человеческого сознания: бандализм, идолопоклонничество, жажду жестокостей».

Но, к сожалению, плохо написанный сценарий кадровых сцен стал главным недостатком картины. Впрочем, связано это было лишь с плохим финансированием. Поэтому съемочной группе неоднократно приходилось прибегать к помощи Хидеюки. Поначалу литератору даже нравилось, что режиссер буквально по буквам блефует к нему за консультацией.

Но со временем он понял, что если бы он писал даже на холсте, то картина получилась бы гораздо лучше. Известно, что Хидеюки не до конца доверял режиссеру.

## Сюжет

США, конец XX века. Недалеко от города — странный пустынный санаторий, который затягивает разум мистикой, рождающей в голове людей такие забытые памятью, «последний был ли это?» — образы и инструменты воспоминаний, образов и слов. Теперь это посточело-

век — создание, одержимое и мучимое сновидениями, с трудом отличающее образы сна от яви.

Люди стали подвергены коварным галлюцинациям и беспорядочным воспоминаниям. Теперь они, объединяясь с другими человекоподобными зверями в стаи, бродят по улицам в поисках пищи.

Со временем человеческий вид изменился: люди — искаженные, Монстры, зомби, киборги, и даже зомби-киборги. Но не все изменились. Одни люди, будучи спасены от язвы, вернулись к нормальной жизни. Другие — возможно, единственные на планете, сохранивший свои воспоминания. Ему пришлось бороться с





Джонни возвращает свое- му спасителю часть его памя-ти, а впоследствии даже обучает езде на машине и стрельбе из пистолета. Он также дает парню имя – Ватару, что значит «Стран- ник». Однако эксперименты военных имели существен- ный недостаток – жизненный цикл Джонни был не так дол- лог, как у обычного челове- ка, – и смерть скоро настигла его. После смерти своего учите- ля Ватару решает отпра- виться в путешествие по быв- шей Америке, чтобы узнать, почему же подул этот ветер и есть ли на планете еще лю- ди, обладающие памятью.

Самые первые кадры мульти фильма – пустынная до- рожа на фоне голубого неба. Путь Ватару лежит с запада страны, из Сан-Франциско, на восток – в Нью-Йорк. Опу- шие Лос-Анджелес и Лас- ви- с встречают путника сво- мрачной величавостью. Люди давно покинули эти города, отдав их во власть природы. Гнетущие пейзажи и пугающая красота руин, на- полненных пустотой, давят на психику, угрожая свести любого, кто захочет во- зиться в заброшенные зем- ля. Ватару упорно продол- жает свой путь, ища ответы нающие его вопросы. *«A boy called Amnesia»* – не столько фильм для ду- дих, сколько фильм, за-зывающий думать. Анг- ло-американский сценарий Д. Селли пишет, что, если бы ему пред- ставили возможность изобразить душевине- существо в виде ребенка, то он, ве- роятно, нарисовал бы фигуру маленького мальчика, кото- рому раскрытыми, смотрят на какое-н-



будь новое «чудо» или слуша- ет, как мать рассказывает что-то новое об окружающем мире.

Наверное, учеными, изоб- ретателями, рационализато- рами, да и вообще творчески- ми людьми во всех областях жизни, становятся взрослые, сохранившие в себе эту пыт- ливость, любознательность, стремление к познанию ново- го. Печальное зрелище пред- ставляет собой человек, у ко- торого... нет вопросов.

Ватару – парень, осознан- ная жизнь которого началась лишь два года назад. За это время о жизни он смог узнать лишь самую малость. За столь короткий срок его разум успел постичь только простые истины. Но душа юноши полна наивности и любознательнос- ти маленького ребенка. Он не знает зла, ему не ведома хит- рость. Ватару. Это имя – слово, зеркало его души. В нем горит жажда путешествий, и миру всегда интересно, что ждет за поворотом разрушен- ного здания, его влечут новые места. Память – главное бо- гатство Ватару, поэтому он делает снимки всего, что каж- ется ему интересным и кра- сивым: бескрайних полей, пурпурного заката, голубого океана. Ватару заново откры- вает для себя планету. Плане- ту, о которой до ветра он знал все – но забыл... С каждым новым днем в голове Ватару



появляются все новые и но- вые вопросы, и вместе с ними заново возрождается способ- ность мыслить, по-человечес- ки мыслить.

Приведу в пример книгу К. И. Чуковского «От двух до пяти». Один из разделов этой книги (которую, по моему мнению, обязательно дол- жен прочесть любой по-насто- ящему любознательный человечек) так и называется «Сто тысяч вопросов». Чуков- ский приводит перечень вопросов, заданных четырех- летним мальчишкой своему отцу всего лишь в течение двух с половиной минут:

- А куда летят дым?
- А медведи носят брошки?
- А кто качает деревья?

Как видите, вопросы про- сты – в отличие от ответов, дать которые не так уж и лег- ко. Но вопросы возникли – а значит, мышление зарабо- тало.

Хорош и другой пример вос- приятия мира. Возвращаясь как-то домой, я стал свидете- лем разговора между мамой и малышом и услышал «из уст младенца» простую истину, произнесенную им в качестве



упрека матери за невнима- тельное отношение к волную- щим ребенку вопросам.

Мальчик сказал следующее:

– Не будешь мне отвечать – я буду глупый; а если ты будешь мне все объяснять, то тогда, ма- ма, я буду все умнее и умнее.

## В итоге

«Ветер забвения» – притча о будущем. Возможность по- казать человечеству, что мож- ет ждать его, когда техно- генная революция достигнет пика своего развития. Узнать о том, каким будет город, уп- равляемый компьютером, город, где живут всего двое, вынужденные играть беско- нечное количество ролей. Уз- нать, есть ли будущее у сбо- рища людей, поклоняющихся строительной машине и при- носящих ей в жертву моло- дых девушек.

И даже если Ватару еще сам не понял, за что он борол- ся, все равно его победа – последний шанс для всего че- ловечества отстоять свое душее.



# Cheats + Hits



## UFO: Aftermath

Сначала исправим файл config.cfg, добавив строку `XE cheats > BOOL TRUE`. Запускаем игру и вызываем консоль, нажав `<SHIFT + ~>`. В открывшемся окне вводим следующие команды:

- `god mode` – делает вас отныне бессмертным;
- `quickvictory` – и вы автоматически выигрываете миссию. Однако не пробуйте этот ход в миссиях вроде Area51, где надо подхватить какой-нибудь итем, необходимый, чтобы замутить соответствующее исследование – не обломится;
- `quickclose` – делает то же самое, что обычно делаете вы – но только гораздо быстрее;
- `destroyobj` – уничтожает объекты, на которые наведен курсор;
- `enemies` – показывает всех врагов в области;

На стратегической карте:

- `HIREUNIT` – добавляет одного бойца в команду;
- `ALLITEMS` – дает все оружие.

• `FINISHRD` – завершает текущее исследование.

## NHL 2004

Начните игру в «*Dynasty Mode*» и зарабатывайте очки, забивая голы, принимая участие в турнирах и т. д. Чем выше уровень, на котором вы играете, тем, соответственно, больше количества очков, что вы получаете. Как только наберете необходимое количество очков, заходите в «*Features*» и покупайте карты. С некоторыми из них вы получите читы, которые можно будет использовать в игре. Такие дела.

## Battlefield 1942

Для того чтобы получить режим бога, в игре нажмите тильду (~) и введите: `aicheats.code Tobias.Karlsson`. После чего (если наши агенты в *Digital Illusions* не ошибаются) появится сообщение: *GodModus 1*. Для дезактивации следует ввести код еще раз.

## Chrome

Для активации консоли нажмите `<~>`. Затем вводите следующие коды:

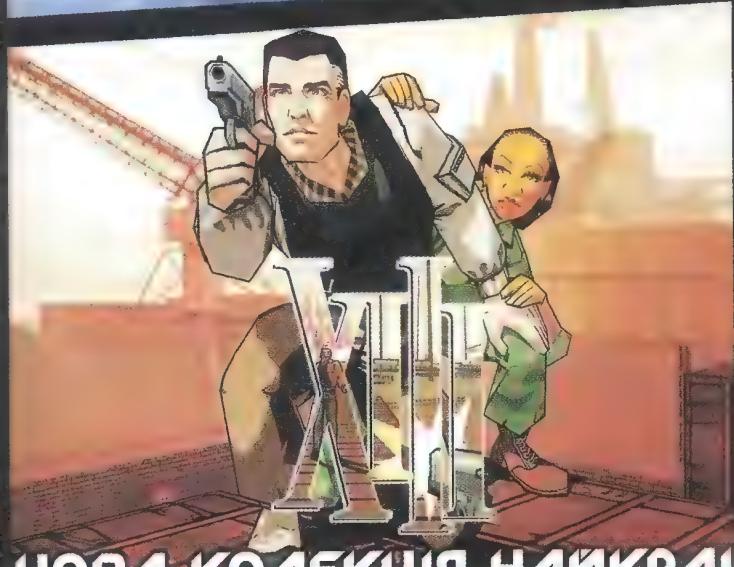
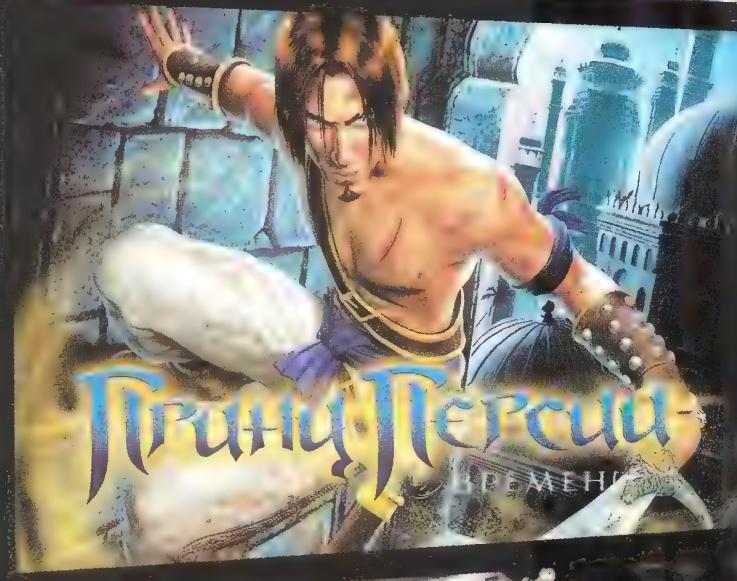
- `Cheat.GodMode()` – режим бога;
- `Cheat.AddAmmo()` – полный боезапас;
- `Cheat.FullHealth()` – полное здоровье;
- `Cheat.NextMission()` – пропустить текущий уровень.

- `Cheat.TireImplants()` – лучший имплантант;
- `Cheat.GiveAmmo5mmShort()` – 5-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmo12mmShort()` – 12-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmo14mmLong()` – 14-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmoRockets()` – rocket ammo;
- `Cheat.GiveAmmoEnergy()` – energy ammo;
- `Cheat.GiveAmmo8mmLong()` – 8-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmoShotgun()` – shotgun ammo.

А эти коды дают упомянутую в них вещь... (слово *Mod* по-английски значит «дизайн», «нет, все-таки ложка» – тонкая штука):

- `Cheat.GiveOC1Arm()`;
- `Cheat.GiveMatsonAC1()`;
- `Cheat.GiveNoNfrag()`;
- `Cheat.GiveC9S()`;
- `Cheat.GiveC9A5()`;
- `Cheat.GiveTA1Nitron()`;
- `Cheat.GiveMAXatron()`;
- `Cheat.GiveMatsonCAFS()`;
- `Cheat.GiveTC234Sup()`;
- `Cheat.GiveBjornHD()`;
- `Cheat.GiveTC234()`;
- `Cheat.GiveGLDragoon()`;
- `Cheat.GiveLeRogue()`;
- `Cheat.GiveOC1X4()`;
- `Cheat.GiveKnife()`;
- `Cheat.GiveGrenade()`;
- `Cheat.GiveClusterGrenade()`;
- `Cheat.GiveHealtex()`;
- `Cheat.GiveOCS()`;
- `Cheat.GiveCloakingDevice()`.





## НОВА КОЛЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

З питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; [sale@multitrade.com.ua](mailto:sale@multitrade.com.ua); [www.multitrade.com](http://www.multitrade.com).



# Мобильней некуда

**А**зии хотели изобрести телефон и не со сном не лучше норовят себе оставить. Так получается с любыми технологиями. Так Япония, например, изобрела телефон, но до сих пор не сочинила никаких шуток, которые в Америку, там, или в Европу вообще не посыпают, что же ж для этого нужны. Там сказали, что недавно было сбито 150 самолетов, которых «Конгресс» тайно вывозили американцы — и их ловили на границе. Американцы говорили: «Дяденька! Отпустите! Мы это своим деткам везем!», а японцы говорили: «Никака нилиза! Никака. Вазавара-шай назад!».

Но кое-что все-таки просачивается и к нам. Компания Panasonic сделала карапузистую модель мобильного телефона **GD55** только для Азии. Но, видать, так ее замучила контрабанда аппаратов в другие страны, что эта компания решилась наконец поставлять телефончик и в другие страны мира тоже. Сейчас уже все знают об этой модели (реклама «У нас будет маленький», наверное, запомнилась всем) — но все-таки давайте о ней поговорим еще чуть.

В общем, в Азии **GD55** появился в конце прошлого года, а у нас — этим летом. Телефон может работать по всему миру, потому что он поддерживает три стандарта связи **GSM** — 900, 1800 и 1900. Мощная батарейка (почти 10 дней без подзарядки в режиме ожидания), графический дисплей на 4 строчки текста. И все это — в маленьком

корпусе  $77 \times 43 \times 17$  мм. Весит же это чудо всего 65 граммов. Всякие приколы типа полифонии, громкой связи, EMS, SMS Chat и ввода текста T9 тоже имеются.

Кстати, может, не все знают, что такое T9. Вот смотрите: сообщения в телефоне набираются только с помощью 12-ти кнопок (по крайней мере, обычно это так) — и это при том, что в русском алфавите букв больше 30-ти (не всегда в телефонах есть все буквы алфавита) и есть еще цифры и знаки препинания. Ну и чтобы как-то с этим делом разобраться, на одну кнопку телефона навешивают по 3-4 буквы, а знаки всякие специальные выносят еще на 3 кнопки. И получается, что для того чтобы ввести букву «в», нужно нажать кнопку «2» три или четыре раза: после первого нажатия кнопки вылезает или буква «а» или «2» (в зависимости от модели), потом «б» и только после этого — «в».

А система T9 делает так, чтобы все клавиши можно было нажимать только по разу. То же самое в английском языке. Вот нам нужно сказать слово «game». Буква «г» — первая на кнопке «4», буква «а» — первая на кнопке «2», буква «м» — первая на «6», а «е» — на кнопке «3». Вторая. С T9 нам не нужно нажимать 4-2-6-3-3 (две последние тройки — чтобы попасть на вторую букву на кнопке) — достаточно просто нажать 4-2-6-3. Нажимаем 4 — появляется буква «и» (телефон думает, что это слово «я»). Нажимаем «2» — пропадает «и» и на экране возникает слово

«игра». А теперь — вить не надо! Нажимаем «0» — появляется «игра» (скрытая функция!). Нажимаем «5» — появляется слово «Наш». И так далее («Мои окошки», в русском варианте — «Бабочки»). После нажатия «Бабочки» меняться на «Бабочки». Вот и все дела! И так со всеми словами, которые употребляются — и очень сильно.

Те же функции предусмотрены и в телефоне **GD50**, который только-только появился в магазинах Украины. Можно сказать, старший братик и сестричка — он уже играет «Бабочки» на 40 голосов и «Энглиш» (у него английской). Весит он чуть больше (76 грамм), да и по размерам трохи чуть крупнее — всего 74x44x19 миллиметров с конденсорами. А еще, кроме всех приколов **GD55**, **GD50** и **GD50S** поддерживает WAP, а **GD50** есть в обеих версиях.

Но обещаю мы хотели сказать про игрушки. В **G50** есть две игрушки, их мы и обозреем.



Первая — тиреевой арена! Бегущий человечек, подиумы, монстры и прочую радость, прыгает по падениям, покинутым рабочим и всевозможной жизнью.

Игра, прямо скажем, так себе. Вторая игра — это погоня. Двухмоторный самодиректор гонки с графикой из урочных 8-битных приложений, как-то мне, гораздо более увлекательна. В итоге можно выиграть машину (о речь до разных фарфоров) и транс (погони по большому счету, похожи на трассы из монорельсовых, но только именуются по названиям городов мира — типа Китти). Погоняется и так далее.

В общем, телефоны явно не обладают интуицией, то, которую считают чудом. Могут сами заняться: **GD55** — серебристый, и **GD50**, который синий, до красноречия фотографирован рядом со стеклянным сувенирным драконом 3 см, отобранном у китайской индустрии (они обрели его из позитивности).



# Серийный ПК – 2: рай на земле

от как бы нам не хотелось это делать – все равно придется, видно, вас в очередной раз порадовать. А ведь мы не хотим вас все время радовать – иногда стоит и пугать, ну или там повеселить, или просто что-то заумное рассказать про аниме... Но приходится! Потому что у нашего любимого партнера – компании Unitrade – есть (так уж сложилось) только хорошие новости. И все эти новости, что характерно, хороши не только для самой компании, но и для всех нас – покупателей ака потребителей.

В прошлой серии... то есть в прошлом номере мы рассказали о том, что такое «серийный ПК» и почему не стоит собирать компьютер из подручных гаек и канализационных люков. Мы

рассказали также, почему его лучше покупать у компаний, которые могут гарантировать однаково высокое качество сборки для каждого отдельного компа и, в случае чего, ответить за свои слова (гарантийный талон, надеюсь, все читают?) высоким уровнем сервисного обслуживания.

Давайте теперь разберемся с тем, какие они бывают, эти серийные компы. А бывают они либо зеленые, либо синенькие в красную полосочку. Шутка. На самом деле серийные компы делают с таким расчетом, чтобы они подошли пользователю с определенными запросами – причем конфигурация подбирается таким образом, чтобы компьютер был идеален по соотношению цена/качество и подходил для большинства задач, которые

на него сможет водрузить юзер. В магазинах Unitrade принято такое деление – офисные компы и компы для дома. Офисные трогать не будем, а вот с домашними разберемся чуть подробнее.

Домашний комп домашнему компу рознь. Все знают, что у одних комп дома для того стоит, чтобы в инете полазить, что-то в Excel подсчитать, ну или, там, в «1С» мама-бухгалтер чего-то по вечерам делает. У других комп затем, чтобы, опять же, лазить в инете, чтобы музыку слушать, фильмы на DVD, VCD или MP4 смотреть, ну и раз в неделю поиграть в какую-нибудь стратегию. У третьих же комп – центр игровой вселенной. Такие юзеры целыми днями и ночами режутся во все, что только бывает на свете: от симуляторов летных до стрелялок трехмерных. Это правильные люди, наш тип. Но их (то есть нас<sup>2</sup>) не так много. Больше все же пользователей второго типа. Но речь не об этом.

Итак, если нужна машина для работы в Сети, ну и раз в столетие для игрушек не сложнее «Quake 3», то стоит пойти в магазин Unitrade в вашем городе и выбрать одну из трех моделей: Inteza Interlook, Freestyler Explorer и e.verest InfoStore. Такие машины оснащаются процессором примерно от 1,2 до 2,0 ГГц, 128-256 ОЗУ, 20- или 40-гигабайтным винтом и прочими, по нашим временам, стандартными прибамбасами.

Более продвинутые машины, которые очень хорошо подойдут для просмотра видео и, конечно, для не самых требовательных игр, – это модели Freestyler Expression, e.verest Citadel (или более продвинутая модель – e.verest Strider

с видеокартой GeForce FX и 80-гигабайтным винтом) и Inteza Cinema. К слову, и Inteza, и Freestyler – компы торговых марок, принадлежащих Unitrade, и разница тут только в платформе. Inteza – это ПК на базе Intel, а Freestyler – компы на процессорах AMD. Но об этом мы говорили в прошлый раз. Это в общем – чтобы вы ориентировались.

Есть еще компы как бы переходного типа, они и в играх довольно хорошо себя показывают, и, в то же время, нафаршированы не до беспредела – без 16-клавишных трехсенсорных оптических мышек с системой GPS и позолоченных корпусов с 25-ю вентиляторами и водяным охлаждением. Это модели Freestyler Enlight и e.verest NicePlay.

Ну а самые что ни на есть игровые машины – это Inteza Total (может всё!) и Freestyler Creator (свобода мысли – делай что хочешь!). Это машины с процессорами под 3 ГГц, с большим объемом памяти, большим винтом, лучшими видео- и звуковыми картами, с приводами DVD и CD-RW (то есть двумя приводами – одним DVD и одним CD-RW!) и всем таким прочим.

В общем, как видите, компы у Unitrade есть просто-таки на любой вкус. Какой надо – такой и есть. И теперь отпали вопросы: где купить комплектующие подешевле, как все это слепить в одну кучу – и что потом делать с этим безобразно работающим хламом. Теперь, вместо того чтобы долго пытаться, можно просто пойти в Unitrade и купить то, что вам нужно, – и гарантированно получить классный комп за смешные деньги.

Удачной покупки!



# Radeon vs GeForce —

## ЭТОТ БОЙ БУДЕТ ВЕЧНЫМ



### Вступление (никому не нужная, но обязательная часть любой статьи)

Виктор Hugo говорил: прогресс — это способ человеческого бытия. История человечества показывает, что развитие общества во все века основывалось на стремлении индивидуума к улучшению социального положения и материального благосостояния любыми средствами.

Заумно? Да будет еще заумнее. Основным двигателем прогресса является не лень (как думают многие), а война. К примеру, большая часть устройств и технологий, плотно вошедших уже в наш быт, изначально разрабатывалась для военных нужд. Таким образом, перефразируя классику, можно сказать: война — это кратчайший путь человечества к вершинам прогресса. Так быть войне — и да будет она лишь в виртуальных мирах! Во как.

### Вернемся к нашим видеокартам

Как вы, братцы, наверно, знаете (а кто не знает — могу просветить), на рынке видеокарт ведут непримиримую борьбу два титана — ATI и nVidia. Думаю, что в ваших комнатах стоят видеокарты GeForce либо Radeon (и это правильно!). В прошлом номере журнала мы сравнивали GeForce FX 5900 и с его младшим (и более дешевым) собратом — GeForceFX 5600. А недавно ко мне в руки попала еще одна видеокарта — Radeon 9800 PRO производства компании HIS. Я решил воспользоваться такой счастливой возможностью и провести сравнение карт двух зядлых конкурентов.

Оба устройства позиционируются в классе hi-end (с понтом для продвинутых юзеров!) — так почему бы не столкнуть их лбами и не посмотреть, кто выбьет из игрушек больше fps?

Итак, на арене — GeForce FX 5900 от компании Prolink (торговая марка PixelView) и Radeon 9800 Pro от компании HIS.

Кратко о наших героях.

#### GeForce FX 5900

Его описание ушло в предыдущем номере, но для тех, кто не читал прошлый выпуск (позор! позор!), я, так уж и быть, повторюсь.

Краткие технические характеристики:

- память 128 Мб (интерфейс 256 бит);
- частота ядра 400 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x;
- выходы DVI-I, VGA, S-Video.

В комплект поставки входят:

- диск с драйверами;
- PowerDirector 2.5;
- WinDVD 4;
- игра Le Mans 24 hours;
- 2 диска с демками;
- инструкция на английском языке;
- RCA-кабель;
- переходник VIVO<->RCA + S-Video.

#### Radeon 9800 PRO

Характеристики видеокарты:

- 128 Мб видеопамяти (интерфейс 256 бит);

- частота ядра 380 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x;
- выходы DVI-I, VGA, S-Video.

Отдельно можно отметить необычный дизайн карты.

Таких редких радиаторов радиатор редко увидишь; кроме того, на передней панели (где расположены все выходы) размещен отдельный скос для кулера! Прямо как отдельно!

В комплекте инструкция поставки включает:

- CD с драйверами;
- диск с демками шести игр;
- игры «Ballistics» и «Zanzarah»;
- кабели RSA и S-Video;
- переходники VGA-DVI, VideoOut — S-Video.

Прежде чем перейти к собственно тестированию, следует сказать, что в процессе испытаний обе карты вели себя прилично, не сбоили, не глючили, не дебоширили. В общем, показали себя как порядочные и благовоспитанные видхи.

### Бой на арене

В процессе тестирования использовался уже ставший традиционным набор: «Quake III Arena», «Return to Castle



## Wolfsenstein, Bertrand Second Encounter, "Unreal"

Tournament 2003», а также синтетический тест 3DMark 2003.

Напоминаю, что 3DMark состоит из четырех игр, каждая из которых относится к определенному жанру: «Wings of Fury» – авиасимулятор; «Battle of Proxycon» – космический 3D action; «Troll's Lair» – RPG;

«Mother Nature» — все еще безумно красивая демка природы. Кроме того, 3Dmark выдает общие результаты

в «попугаях» (здакий коэффициент производительности), которые ~~привели к нам на спортивном гребле~~ не залучат гонки.

СУДОВЫЕ ПРИСУДЫ И ПРОКАТЫ  
СУДОВЫХ ПРИСУДОВ.

## Quake III Arena

Родился в Краснодаре, в семье инженера и педагога. В 1960 году окончил Кубанский государственный университет (КубГУ) по специальности «Математика и физика». В 1964 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1968 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1972 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1976 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1980 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1984 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1988 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1992 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 1996 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2000 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2004 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2008 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2012 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2016 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2020 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии». В 2024 году защитил кандидатскую диссертацию на тему «Математическое моделирование в гидромеханике и гидрохимии».

## Return to Castle Wolfenstein

Очевидное преимущество GeForce. Разрыв, конечно, не умопомрачительный (в пределах 10 fps), зато стабильный.

## Serious Sam The Second Encounter

Ох уж этот Серый Сэм  
большой, страшный и кра-го  
жадный освободитель Земли.  
Сколько времени было с ним  
проведено, сколько крови про-  
ли, сколько... ой, чё это я?  
Так вот. В этой игре обе карты  
проявили себя молодцом. Идут  
на уровне. Ну а если уж сов-  
сем начать притираться,  
то можно сказать что Radeon  
впереди, но разрыв настолько  
мизерный, что

# Unreal Tournament 2003

На мой взгляд, эта игра является конкурентом «Quake III».

Unreal Engine 4

показал результаты, прямо противоположные тем, что выдал «Quake». Как видно из графиков, на малых разрешениях ( $800 \times 600$  и  $1024 \times 768$ ) лидером является Radeon, а на больших ( $1280 \times 1024$  и  $1600 \times 1200$ ) – GeForce. Такая вот ирония судьбы<sup>©</sup>.

## 3DMark

Теперь перейдем к результатам теста 3DMark.

**Mother Nature.** Обе карты  
вне, а мелкие раз-  
личия между ними  
затрудняют их  
распознавание.

Помимо «попугаев» AMD Radeon также обошел его соперника.

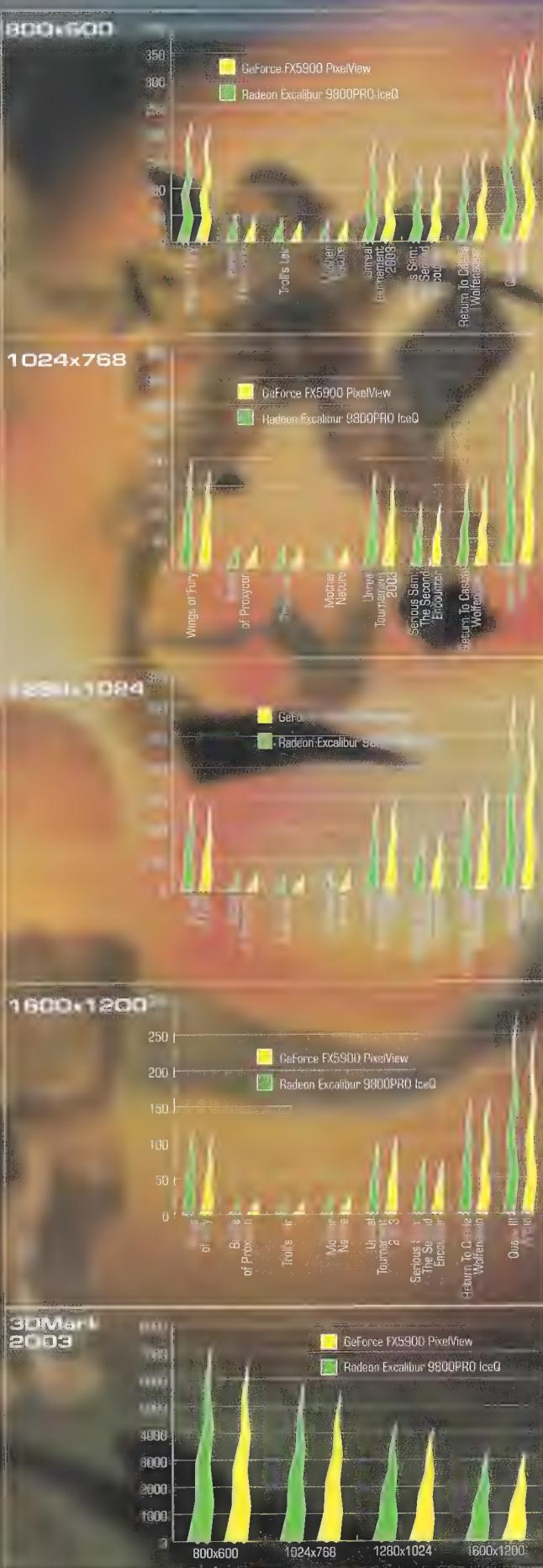
## Логотип

Вот и глядя на результаты тестов — и пришел в замешательство... Четко определить явного лидера очень сложно. В играх обе видеокарты показывают приблизительно одинаковые результаты. Только в «Wolfenstein» GeForce вырывается вперед — но зато в 3DMark лидером является, бесспорно, «Radeon». По этой причине я не рискну отдать кому-то первое место — и оставляю это удовольствие вам, уважаемые геймеры. Думайте сами, решайте сами (но, по-моему, они одинаковы))).

Редакция выражает благодарность компаниям MTI (за предоставленный для тестирования Radeon 9800 Pro)

и ELKO-Киев (за предоставленный GeForce FX 5900)

Дмитрий Костюк,  
*dima@comizdat.com*





Привет про-геймерам, кибер-спортсменкам и всем, кто им соболезнует! Новый информационный партнер рубрики, крупнейший специализированный портал [gameinside.com](http://gameinside.com), и я – Алексей CybermanN Пикож – представляем очередную пачку свежайшей инфы о профессиональном гейминге в Украине и за рубежом. В сегодняшнем выпуске – отчет о последних крупных турнирах, мини-интервью с очень пропертным челом, а также анонс мероприятий на ближайшее время. Всем внимания!

### Counter-Strike Combo 2003

7-9 ноября в литовском городе Каunas проходил масштабный чемпионат по «Counter-Strike» – виртуальный праздник популярной игры, на который со всей Прибалтики съехалось больше 30-ти команд. Для нас же данное событие примечательно тем, что на него решила заявиться отловая киевская команда GSC.GameWorld, по уровню игры претендующая сейчас на звание лучшей в стране.

Соревнования в рамках «Counter-Strike Combo 2003» были организованы довольно качественно и без видимых задержек. Во время турнира (проходившего на протяжении трех



дней) в большом зале, вмещающем 1000 зрителей, шла трансляция поединков команд, а после – танцы, go-go девушки, просмотр лучших cs-movies и другие развлечения. В общем, все остались довольны, а наши парни – особенно. Они, не встретив ощутимого отпора со стороны противников, жестко порешали всех и заняли прогнозируемое первое место.

Прибалты, впервые принимавшие иностранную команду на локальном чемпионате, были, мягко говоря, удивлены тем, насколько они отстают по скиллу игры от наших. Хозяева турнира получили очень хороший уртимплей, а GSC.GameWorld – кулу респекта от болельщиков и неплохие призовые за победу.

#### Итоговые результаты:

- 1 место – GSC.GameWorld (Киев)
- 2 место – TMS.Trinity (Киев)
- 3 место – Lv.TeeZ (Львов)
- 4 место – Lv.TeeZ\_nz (Львов)

[Суперфинал] \* GSC.GameWorld def. TMS.Trinity – 13:6 @ de\_dust2  
 [Финал лузеров] \* TMS.Trinity def. TeeZ\_kiev – 13:8 @ de\_nuke

### Nazgul Elite CS 5x5 Lan-Party #2

В начале месяца киевский компьютерный клуб «Nazgul» принимал в своих стенах международную элиту элитных КС-команд, которые были приглашены для участия во втором турнире серии «Nazgul Elite CS 5x5 Lan-Party». В числе игроков – лидеры киевского рейтинга, а также гости из Харькова, Львова и из Молдовы. Слабаков не было – все команды достаточно известны, что по де-фолту не только вызвало огромный интерес у спектаторов, но и заставляло самих иг-

рающих демонстрировать максимально достойную игру. После непродолжительных, но очень напряженных сражений нашу тиму удалось определить. Кубок и немного живых призов в руки отхватили главные организаторы чемпа – все те же GSC.GameWorld.

Однако, не будем напрягаться, ведь конкурентов было не так много, и раз и навсегда раз доказали, что есть качественного подхода к тренировкам. Тактика рули!

#### Результаты:

- 1 место – GSC.GameWorld (Киев)
- 2 место – TMS.Trinity (Киев)
- 3 место – Lv.TeeZ (Львов)
- 4 место – Lv.TeeZ\_nz (Львов)

[Суперфинал] \* GSC.GameWorld def. TMS.Trinity – 13:6 @ de\_dust2  
 [Финал лузеров] \* TMS.Trinity def. TeeZ\_kiev – 13:8 @ de\_nuke

### CPL Denmark 2003

В период с 13-го по 16-е ноября в Копенгагене проходил очередной международный чемп, организованный при непосредственной поддержке Cyberathlete Professional League.

Соревнования в рамках CPL Denmark 2003 проходили в двух лигах – Warcraft III и Counter-Strike. Все самые известные команды и игроки Европы приехали побороться за престижный титул – путевку на главный турнир полугодия от CPL, который, по традиции, состоится этой зимой в США. По финансовым габаритам данное именитое геймерское мероприятие посетило Данию, и это означает, что перспективы в этом плане можно сказать на пальцах. Будем ждать появления наших ребят на бли-



жайших зарубежных энтузиастах, а пока смотрим результаты CPL Denmark 2003:

**CS:**

- 1 место – SK.swe def. (5000 евро)
- 2 место – GSC.GameWorld (5000 евро)
- 3 место – Mouz (8500 евро)
- 4 место – TMS.Trinity (2500 евро)

[Суперфинал] \* SK.swe def. Gamepoint – 13:11 @ nuke  
 [Финал лузеров] \* Gamepoint def. Mouz – 16:12 @ train

#### War3:

- 1 место – [MYM]Bjarke (3500 евро)
- 2 место – SK.Survivor (2500 евро)
- 3 место – aNc.Delicate (1500 евро)
- 4 место – DSky Chemii (1000 евро)

### Мега-анонс

В следующем номере журнала вашему вниманию будет предоставлен папский репортаж с московского КС-турнира «Cyberathlete Open Cup 2003», который на данный момент привез на сумму целых 15000 долларов из Украины.

Следующий момент – это все же будущий турнир, который состоится в Дании, и дающий нам надежду на странную рубрику «

Алексей CybermanN Пикож,  
 roolz@ukr.net



«Вырезка» из интервью, взятого у менеджера команды GSC.Gameworld – GSC'caff – после возвращения из Литвы

Расскажи о самой поездке: как добрались до места десантирования, что представляет собой Литва, ну и какими были первые впечатления...

Поездка удалась! 12 часов на автобусе Киев-Вильнюс, потом 1,5 часа на автобусе Вильнюс-Каунас. Жили мы в общежитии, как и ребята из Латвии. Правда, нам повезло немного больше: мы жили в 3-комнатной «палате»®, а латыши – в однокомнатных номерах по 4-5 человек. Ну, в общем, все было хорошо, нас отвозили до места проведения чемпа, в ночной клуб «Комбо» (отсюда и название самого чемпа). Каунас – город хороший и приветливый.

Читая комментарии, я сделал вывод, что тамошние игроки высоко оценивают ваш тимплей, стрельбу же характеризуют как среднюю. Интересно, что ты скажешь в ответ?

Конкурентов действительно не было, так уж получилось®. Литовцы и латыши играют неплохо, стрельба у них действительно на уровне, но им не хватает тимплея, из-за того что они часто меняют составы, а также играют толь-

ко друг с другом и мало выезжают за пределы Прибалтики. А стрельба у нас не средняя, она выше среднего, но мы ее подтянем до следующего крупного чемпа, обещаю... ®

Само название вашей команды говорит о ее профессиональной направленности! Слово «профессионал» подразумевает, в первую очередь, соответствующий подход – как со стороны игроков, так и со стороны спонсоров. Как обстоят дела в этом направлении?

Профессиональный настрой игроков появился лишь благодаря помощи компании GSC.GameWorld. Ребята просто увидели другой смысл в игре, появилось огромное желание не просто играть, а играть лучше всех, играть с лучшими, играть профессионально – что они сейчас и пытаются делать. Если и дальше все пойдет в таком же духе, нам не будет стыдно за Украинский КС®. К тому же, это сотрудничество взаимовыгодно. Я думаю, что скоро многие смогут сказать, что GSC.GameWorld не только делает классные игры, а еще и играет лучше всех!®

19-21  
грудня  
Палац Спорту

## ЗАПРОШЕННЯ

### Новорічний комп'ютерний ярмарок Intel та Samsung

Наймодніша  
ПОДІЯ  
РОКУ!



Організатори:

intel®

SAMSUNG  
ELECTRONICS

Генеральний інформаційний спонсор:

ITC PUBLISHING

Ай-Ті-Сі Паблішинг

Вхід вільний

# Хай, дорогие читатели!

Для того чтобы раз, и раз, и еще раз и навсегда – то есть насовсем и окончательно – разобраться с этой темой, давайте поднимем вот этот вопрос [крики за сценой: «Нет! Не тот! Вот этот!» – после чего вопрос медленно поднимается]. Вот он, этот вопрос. Посмотрите на него и не говорите потом, что не видели.

Что есть спецвыпуск журнала «Шпиль!»? Специальный выпуск журнала «Шпиль!», как говорится в самом спецвыпуске, есть квинтэссенция мегаопыта редакторов журнала и примкнувших к ним отцов из разных видов спорта, выпускаемая независимо от тех 12-ти выпусков журнала, которыми мы радуем мир ежемесячно. Спецвыпуски – это не журнал «Шпиль!», а именно спецвыпуски. По-

этому прекращайте писать нам: «А где тема про Counter-Strike в номере 10?» – потому что в журнале «Шпиль!» мы не писали и не планировали писать о том, как играть в CS. Этому посвящен целый журнал – обложку его мы печатали аж три номера подряд, чтобы вам легче было его искать.

Следующий выпуск, который выходит уже в этом месяце, будет посвящен... Чему он посвящен, читайте на его обложке – вы должны были ее видеть еще в 11-м номере! Это читы, коды, хинты и прохождения самых популярных или самых непроходимых игр прошедшего полугодия. Такая вот энциклопедия.

На основные вопросы, считай, уже ответили. Теперь второстепенные.

Нам постоянно приходят письма, где вы спрашивае-

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 3026281

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони: (044) 553-3986, 553-1940

Твой ШПИЛЬ!

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях:

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Стоймость доставки за все	ИТОГО
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	3,50	2 грн.
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		2 грн.	
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50			

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_

Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_



те, почему мы не написали о какой-нибудь игре. Последнее письмо нас просто убило: почему мы не написали про CS:CZ? Отвечаем: а она вышла? Даже если вы купили на раскладке диск с надписью «Condition Zero» – это вовсе не значит, что вы купили CS:CZ. Вам продали версию, которую наши пираты спи... спирали, и на этом диске не настоящий CS:CZ – там 12 тестовых уровней. Ничего общего с игрой, кроме оригинального движка от Valve, у этой версии нет.

Читайте «Шпиль!» и просвещайтесь, иначе вас еще не раз обманут.

## «Шпиль!»

Видавець російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.,  
№ 12 (25)

Видавець ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —  
О.О. Юрієвич

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —  
М. Писаревський

Редактори —  
О. Ліщук, О. Соболев

Літературний редактор —  
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне  
верстя —  
О.М. Заславська

Відділ реклами —  
О. Селітій

Служба розповсюдження —  
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —  
Ю.О. Курніков

### Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються  
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст реклами інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 24.11.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні  
«Новий друк»  
Зак. №03-4141

Друк офсетний  
Папір формат 60x90/8  
ум. друк. арк. 6.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
друкарня «Новий друк»  
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,  
просп. Возз'єднання, 15,  
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223  
(044) 553 3986  
(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2003

Засновник — С.М. Костюков  
Сідзіцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права засторожені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

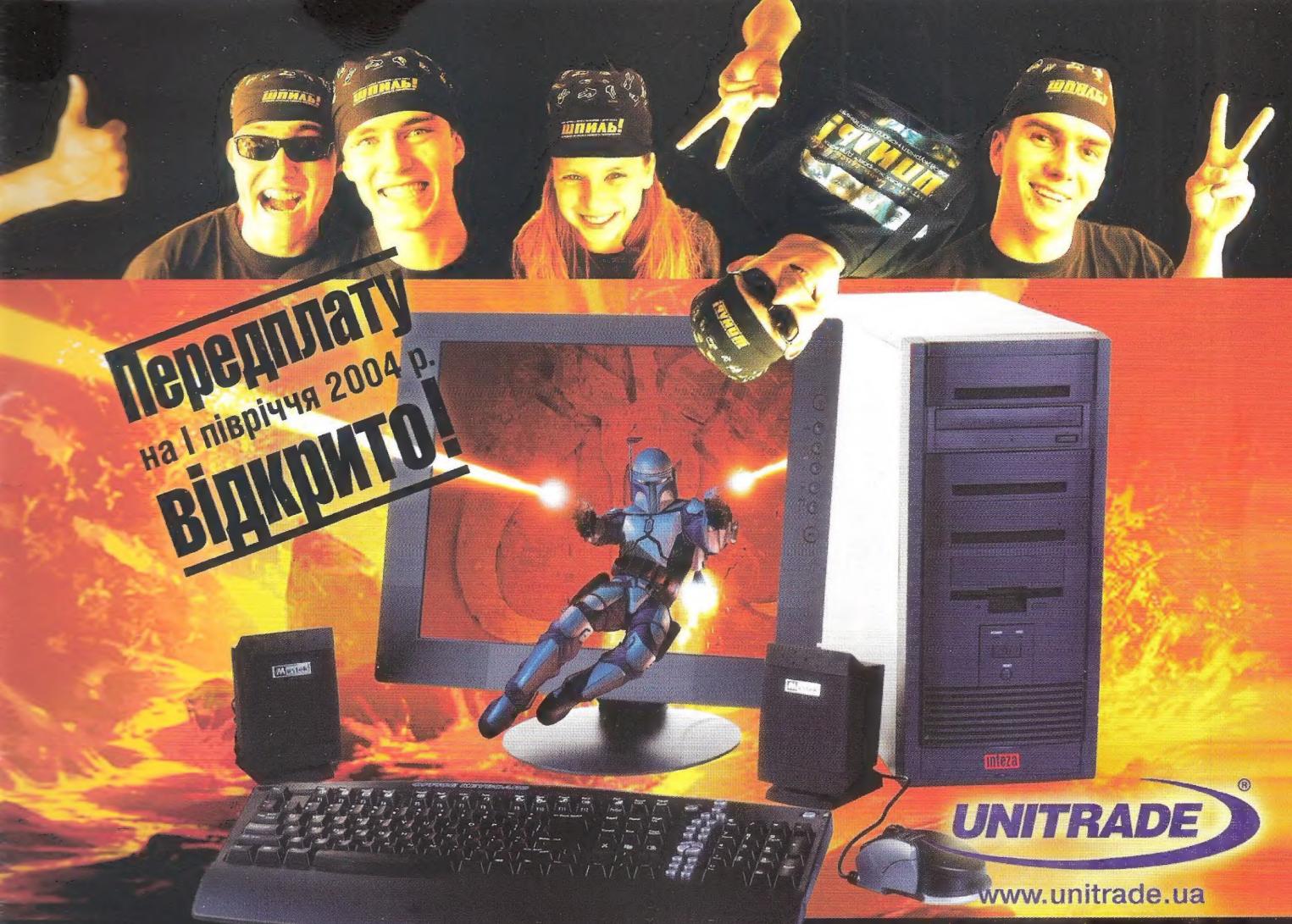
В оформленні використано  
рекламні матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:

[www.overgame.com](http://www.overgame.com), [www.theoxygentank.com](http://www.theoxygentank.com),  
[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), [www.gamesville.com](http://www.gamesville.com),  
[www.gamecenter.com](http://www.gamecenter.com), [www.gamewallpapers.com](http://www.gamewallpapers.com).

Передплатний індекс — 23852  
с CD диском — 01727

### РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.	K-Trade	17, 35
Шпиль!	3-я обл.	ООО «КІТ»	19, 27
Samsung	4-я обл.	Вектор	31
ИКС Мегатрейд	5	Nokia	37
IP Telecom	11, 15	Мультитрейд	41
Diawest	13, 21	Экспо Бюро	47



**Передплату  
на I півріччя 2004 р.  
відкрито!**

**UNITRADE**

[www.unitrade.ua](http://www.unitrade.ua)

## Розпочався сезон полювання за призами!

Кожен, хто передплатить журнал «ШПИЛЬ!»

на I півріччя 2004 року, може виграти один із ЧУДОВИХ ПРИЗІВ:

Від компанії **Lucky Net**

- 7 інтернет-карточок на 1 місяць
- 14 інтернет-карточок на 1 тиждень
- 10 футбольок
- 3 годинника
- 10 каталогів «Ресурси українського Інтернет»

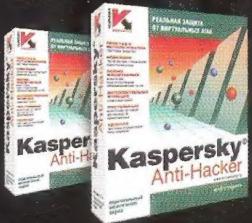
Від журналу «ШПИЛЬ!»

- 3 фірмові рюкзаки
- та 2 не менш фірмові сумки

Від компанії **Цебіт**

- 4 комплекти Kaspersky Anti-Hacker

**ЦЕБІТ**



**Або навіть ГОЛОВНИЙ ПРИЗ:  
потужний ігровий ПК **Inteza** від мережі магазинів  
персональної електроніки **Unitrade**!**

Інформаційна служба Unitrade: тел. (044) 461-8888, e-mail: [operator@unitrade.kiev.ua](mailto:operator@unitrade.kiev.ua)

**Lucky.Net**  
Інтернет із перших рук

### УМОВИ:

Право брати участь у розидаші призів має кожен, хто передплатив журнал «ШПИЛЬ!» на I півріччя 2004 р. (на пошті, через редакцію або через передплатні агентні)

Для участі в розидаші необхідно до 10 січня 2004 р. надіслати до редакції копію передплатного документу та копію документу, що підтверджує сплату

1

2

3

4

Крім того, у листі напишіть розбірливо:

- Вашу адресу
- прізвище, ім'я та батькові
- номер контактного телефону

Результати передплатної лотереї буде опубліковано в журналі «ШПИЛЬ!» № 2/2004

**Передплатні індекси:**  
01727 — з CD  
23852 — без CD

ми з вами однієї крові  
всі ігри • всіх жанрів • для всіх

**ШПИЛЬ!**

ігровий журнал нового покоління





# Новий рік – найкращий час для сюрпризів



**Бажаєш  
відчути свято?  
Відчувай його!**

Мережа магазинів «Юнітрейд»  
(044) 205 4949, (044) 461 9070, (0562) 357 700  
Мережа магазинів «Фокстрот»  
(044) 235 0115, (044) 238 0144, (044) 248 9822,  
(06262) 21 153  
Магазини Delfics  
(044) 220 5344, (044) 562 6699, (0692) 557 000  
Магазини «Глобайл»  
(044) 229 8643, (044) 268 6653, (044) 515 8475  
«Комп'ютерний центр everest»  
(044) 464 7777  
Магазин Навігатор  
(044) 241 9494  
Салон інформаційних технологій  
(044) 268 2373  
Сучасні цифрові технології BIG IT  
(044) 248 6603  
Мережа магазинів МКС  
(044) 248 3300, (044) 236 2092, (0572) 141 999,  
(0572) 145 541, (0572) 332 233, (0562) 422 474  
Мережа комп'ютерних магазинів СПЕЦУЗАВТОМАТИКА  
(044) 220 6167, (0572) 191 505, (057) 712 1717  
Салон комп'ютерної техніки «ДІСКАВЕРІ»  
(048) 777 2266  
Салон комп'ютерної техніки «Портал»  
(0552) 423 114

Магазини «Н-БІС»  
(048) 777 7070, (048) 728 7080  
Мережа магазинів «Комп'ютерний всесвіт»  
(0612) 126 339, (0612) 130 052,  
(0562) 923 344, (0322) 986 555,  
(0352) 433 909  
Салон комп'ютерної техніки «КОМТЕК»  
(048) 777 6077  
Фірмовий магазин SAMSUNG  
(048) 429 408  
Магазин «Все для офісу»  
(048) 375 222  
Магазин «Комп'ютери»  
(0482) 346 723  
Магазин «Райдуга»  
(0482) 220 438  
Магазин «Байт»  
(0482) 344 120  
Мережа магазинів DiaWest  
(044) 464 8 465, (0372) 272 802,  
(0562) 340 604, (0322) 403 464  
Магазини «Техніка»  
(062) 382 6515, (0629) 531 533  
Магазини «Spark»  
(062) 381 3205, (0622) 905 846

Комп'ютерні супермаркети  
«Нова електроніка»  
(062) 337 7016, (062) 381 3161  
Магазин «Комп'ютер центр»  
(062) 304 3078  
Магазин «Ума палата»  
(0562) 341 252  
Магазин Юніком  
(0572) 142 118  
Магазин «Бізнес-сфера»  
(0562) 340 747  
Мережа Промбіелектроніка  
(0532) 509 252, (0532) 183 068,  
(0532) 78 299  
Магазини «Оніко»  
(0564) 922 488, (0564) 239 689  
Магазин «Протон»  
(0642) 610 999  
Магазин «Best Way»  
(0642) 52 575  
Магазин «VIP Computers»  
(06250) 64 813  
Магазин «Технікмаркет»  
(062) 412 424  
Магазин «НЕП»  
(062) 334 0068

Мережа магазинів «Комп'ютерні  
технології»  
(062) 381 9282, (062) 345 6323  
Магазин «Квазі-Мікро»  
(0482) 344 007  
Магазин Computerland  
(0482) 341 571  
Магазини «Сучасні електронні  
технології»  
(044) 250 9761  
ТОВ «Кулюп»  
(0562) 246 624  
Магазин «АктиВокс»  
(06366) 38 061  
Фірма Arlecs  
(0564) 742 116  
Магазин «Світ комунікацій»  
(0642) 343 204  
Магазин «БестБай»  
(0332) 770 752  
КД «Персонал»  
(0532) 501 075  
Фірма АВС-Крим  
(0652) 248 181  
Фірма «Капітан»  
(0652) 511 901

Салон «КІТ»  
(0652) 249 858  
Магазин «Сити»  
(0542) 225 031  
ТОВ Смок  
(0312) 615 444, (03122) 34 064  
Салон електроніки КАРНЕОЛ  
(0572) 757 0728  
Магазин Інфотек  
(0552) 424 468  
Сайт Комп'ютерної Техніки  
(0562) 426 359  
Комп'ютерний Центр ОМЕГА  
(0382) 704 781  
Фірма «Майстер-Сервіс»  
(0382) 703 959  
Фірма «Термінал Сервіс»  
(0382) 720 651  
Магазин Експрим  
(0472) 540 100  
Магазин МедіаЦентр  
(0462) 175 005  
Магазин Сміт  
(0572) 142 364

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби  
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

\* Самсунг ДіджітоЛл. Приєднуйтесь.

**SAMSUNG**

з **1 листопада**  
до **31 грудня**

**передноворічна акція  
від Самсунг!**

■ Кожен покупець рідкокристалічного монітора Самсунг  
отримує в подарунок ліцензійний диск –  
**електронний словник «Лінгво»**

■ Кожен покупець електронно-променевого монітора або  
лазерного принтера Самсунг отримує у подарунок

**CD-холдер**